НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ПОСТЕР: NFS MOST WANTED и AUTO ASSAULT

№ 2 (105)`2006
www.gamenavigator.ru

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ
SPELLFORCE 2
СТОЛЬКО ГЕЙМПЛЕЯ ВАМ И НЕ СНИЛОСЬ

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
СПЕЦВАС

80 DAYS
ЖАЛЬ ЖЮЛЬ ВЕРН НЕ УВИДИТ

BLOODRAYNE
КОНЕЦ ФИЛЬМА

ROCKSTAR NORTH
ШОТЛАНДСКИЕ ВОИНЫ НОСЯТ БИТЫ

AUTO ASSAULT
МАРШРУТКИ ПОСТАПОКАЛИПСИСА

MMORPG
ГДЕ РУССКИМ ДУХОМ ПАХНЕТ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
КАК НАС ПОДСТАВИЛИ

CRYSIS
В FAR CRY ПРИШЛА ЗИМА

25 TO LIVE
ИГРАТЬ ПРОТИВОЗАКОННО

BATTLE OF BRITAIN
СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ МЕДОКСА

МАЛЬГРИМИЯ
АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ГЕРОИ

МЫ ВЕРИМ — ... МИР РЕАЛЕН

БЕРЛИН, 20 ДЕКАБРЯ. (ТАСС). СЕГОДНЯ В ЗДАНИИ БЕРЛИНСКОГО МАГИСТРАТА СОСТОЯЛОСЬ ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАСЕДАНИЕ ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО БЛОКА БЕРЛИНА С УЧАСТИЕМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО МАГИСТРАТА, ПОСВЯЩЕННОЕ 70-ЛЕТИЮ СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ ТОВАРИЩА И.В. СТАЛИНА.

С ДОКЛАДОМ "СТАЛИН – ВОЖДЬ НАРОДОВ В БОРЬБЕ ЗА МИР И ДРУГ НЕМЕЦКОГО НАРОДА" ВЫСТУПИЛ ЧЛЕН ПРЕЗИДИУМА ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО БЛОКА, ПРЕДСЕДАТЕЛЬ БЕРЛИНСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОЙ ЕДИНОЙ ПАРТИИ ГЕРМАНИИ ГАНС ЕНДРЕЦКИЙ.

СВОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ЕНДРЕЦКИЙ ЗАКОНЧИЛ СЛОВАМИ: "ДА ЗДРАВСТВУЕТ СТАЛИН, САМЫЙ ЛУЧШИЙ И САМЫЙ НАДЕЖНЫЙ ДРУГ НЕМЕЦКОГО НАРОДА!"

ПО ПРЕДЛОЖЕНИЮ ПРЕЗИДИУМА ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО БЛОКА СОБРАНИЕ ПОД БУРНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ ЕДИНОГЛАСНО ПРИНЯЛО ПРИВЕТСТВЕННУЮ ТЕЛЕГРАММУ ГЕНЕРАЛИССИМУСУ СТАЛИНУ.

ПОСЛЕ ПРИНЯТИЯ РЕЗОЛЮЦИИ БЫЛИ ИСПОЛНЕНЫ ГИМНЫ СОВЕТСКОГО СОЮЗА И ГЕРМАНСКОЙ ДЕМОКРАТИЧЕСКОЙ РЕСПУБЛИКИ, А ТАКЖЕ "КАНТАТА О СТАЛИНЕ" (СЛОВА ПРОЛЕТАРСКОГО ПОЭТА КУБА, МУЗЫКА ФОРЕСТА).

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют
новый проект компании Paradox Interactive.

Март 2006.

Всем привет!



В конце января случилось удивительное событие - Heroes of Might & Magic 5 практически еще до релиза обрела статус народной игры. Как еще прикажете расценивать столь масштабную кампанию, развернутую в Сети армией фанатов, которую кто-то удачно окрестил HoMMunity. Началось все со старта открытого бета-тестирования, в котором редакция тоже приняла участие. Менее чем за неделю бета была скачана свыше 60 тысяч раз. Впечатления изложены в материале Гнэла Унаняна в этом номере. Как оказалось, к аналогичным выводам пришли многие другие бета-тестеры. В целом игра нравится, но ей недостает эфемерной и тонкой материи, которой является баланс. Озабоченные фанаты быстро организовались и запустили онлайновую петицию с воззванием к издателю Ubisoft отложить релиз, намеченный на конец марта. Оно и понятно, ведь "геройский" сериал - штука весьма долгоиграющая, лучше потерпеть пару-тройку дополнительных месяцев, зато потом получить полноценный продукт, к которому хочется ждать адд-онов, а не патчей. А прагматичная Ubisoft взяла и пошла на поводу у народа. Приправив это решение словами Muad Dib (продюсер HoMM5) о высоком - о том, что "нас волнует судьба и проекта, и бренда; мы работаем над игрой уже свыше двух лет и нам важно знать ваше мнение... Было принято решение об отсрочке релиза игры, которой требуется дополнительная полировка и максимальное повышение качества. Нам всем нужно, чтобы великие "пятые Герои" стартовали серию заново! Что касается новой даты релиза, то в первый день февраля было объявлено: "Второй квартал 2006 года".

Мы тут все дружно уповаем, что принятое решение не слишком отразится на настроении девелоперов из Nival Entertainment, которым вскоре придется в очередной раз доказывать, что неофициальный титул лучшего российского разработчика принадлежит им не просто по сложившейся традиции.

Редакция продолжает гнуть линию, направленную на заманивание читателей в онлайновые миры. Ведь тенденция продвижения скоростного интернета в регионы сохраняет темпы, а цены на установку спутникового доступа снизились до вполне массовых. Все, конечно, относительно, но поройтесь на страничках провайдеров саттелитных утех, возможно, вы будете приятно удивлены. Цена спутникового комплекта в Москве сравнима со стоимостью хорошей видеокарты для компьютера. Остается напрягающим, конечно, вопрос оплаты трафика, который в варианте Unlimited пока предлагается по все еще кусачим ценам. Зато в качестве нехилого бонуса вы получите спутниковое же TV. В ожидании дальнейшего падения стоимости трафика вполне можно поиграть в огромное количество бесплатных браузерных игр.

Примером может послужить стратегия Space Odyssey, с которой вы можете познакомиться в этом же номере. Кстати, я создал там альянс Navigator Dragons. Если кто захочет подключиться - пишите на редакционное мыло, у меня нет уверенности, что я там задержусь надолго, несмотря на то, что мстить хочется страшно.

А еще мы вспомнили собственные дебютные появления в онлайновых вселенных, те проблемы, что возникают у нубов, и решили рассказать, как смогут облегчить себе жизнь наши соотечественники в наиболее популярных MMO-играх - EVE Online, World of Warcraft Online, EverQuest II, Lineage II и Ragnarok Online. Информация получена из самых, что ни на есть первых рук - все авторы подсели на перечисленные игры давно и надолго. Мы старались, пользуйтесь.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№105 ФЕВРАЛЬ 2006

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

ОБЛОЖКА

SpellForce 2: Shadow Wars

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ

E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ

123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:

Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**, тел (370 5) 2743733, (095) 3436010 пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

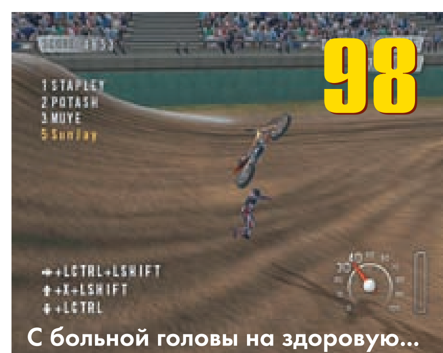
СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

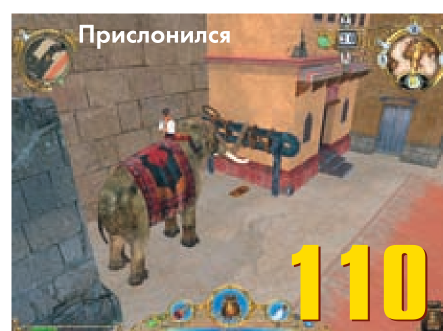
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ


58
Облако в штанах


96
...и уберите этого с руля!


98
С больной головы на здоровую...


101
А он жует свой "Орбит" без сахара...


Прислонился
110



Если я сгоняю за пивом, вы дадите мне автограф?



Сами с ушами



Кузнец своего счастья



Все на выборы!



ACTION



STRATEGY



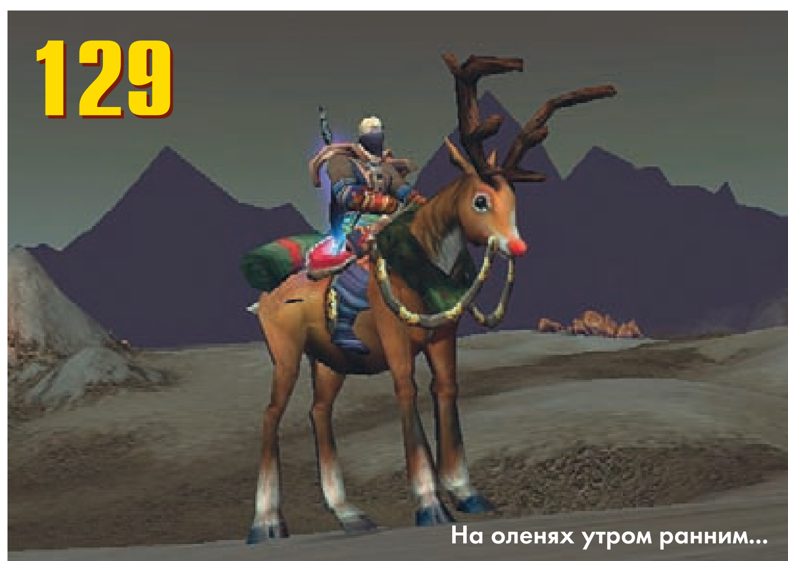
SIMULATION+SPORT



СОДЕРЖАНИЕ



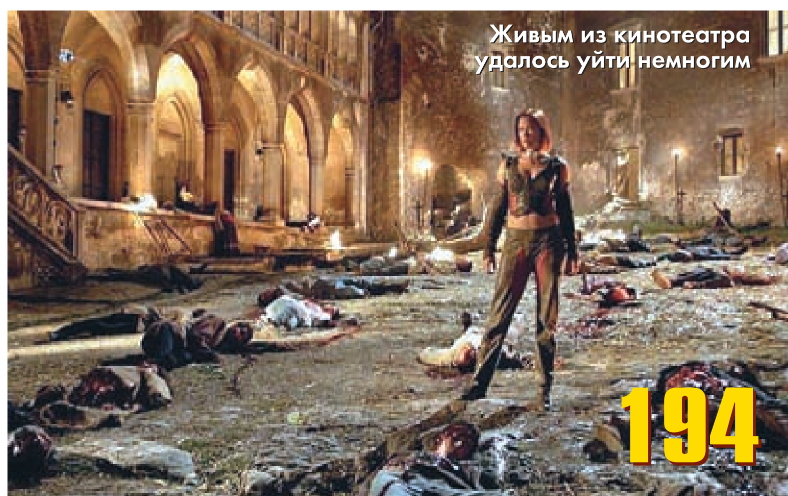
...а еще у него стоял вот такой толщины выделенный канал



На оленях утром ранним...



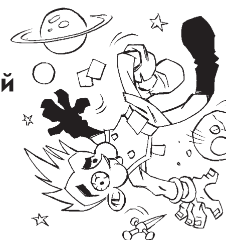
Что негру хорошо, то мексиканцу не досталось



Живым из кинотеатра удалось уйти немногим

RPG•ADVENTURE

ONLINE



HARDWARE



MAXVIEW

CYBERSPORT

CHEATS

TACTICS

KILLEDWARE

FORGOTTENWARE

Z•ZONE

§12 КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

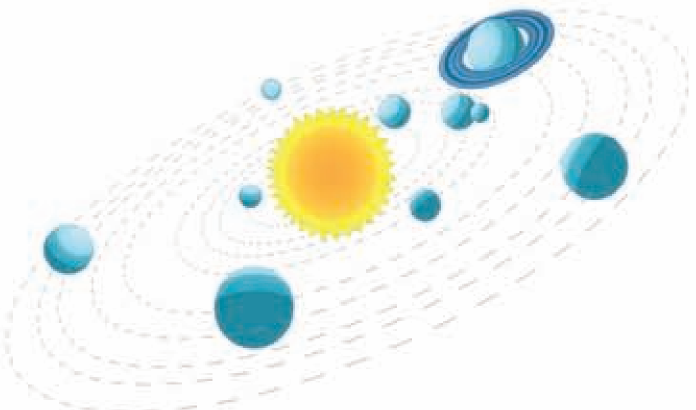


Рис. 142

12.1 Давно известно, что глобальные космические стратегии выделены в уникальную нишу среди стратегических игр. В числе их поклонников много известных людей, таких как Галилео Галилей, Анакин Скайуокер, Павел Глоба и другие. Подобных стратегий немного, но их имена известны всем: Master Of Orion, Galactic Civilizations, Imperium Galactica. Вы уже знаете из предыдущего параграфа, что весной 2006 года этот список пополнится походовой стратегией «Космическая Федерация II». В этом разделе мы подробнее остановимся на этой игре.

В России проект представляют фирма «1С», студия snowball.ru и компания Paradox Interactive.

12.2 В новой игре вам предстоит создать мощное государство, которое станет доминирующей силой в галактике. Для того, чтобы захватить власть в своей звёздной системе (например, Солнечной, рис.142), вы сможете воспользоваться любым методом достижения доминирования: военной экспансией, дипломатией, научным или культурным превосходством. Чтобы рассчитать эффективность ваших действий по захвату галактики, воспользуйтесь формулой Варделла:

$$V_{г} = \frac{A(\Delta d + c^2)}{T_{и}} S_{о} \, ,$$

где $V_{г}$ – скорость захвата галактики
A – военная мощь
Δd – дипломатическое преимущество над противником
$S_{о}$ – степень развития науки
c – уровень культуры нации
$T_{и}$ – общее время игры



Вопросы и задания для домашней работы

1. Каково оригинальное название «Космической Федерации II»?
2. Сколько «Выборов редакции» получила первая часть игры?
3. Что является уникальной особенностью «Космической Федерации II»?
4. Формула доминирования Варделла и её вывод?

Привет, оружие!

Наверное, многие из наших читателей коротали особенно скучные школьные уроки и институтские лекции, рисуя в своих тетрадках футуристические образцы оружия: бластеры, винтовки, плазмоганы... Порой за это вполне невинное развлечение приходилось позже расплачиваться на контрольных и экзаменах. Несправедливо? Несправедливо! И это мы сейчас постараемся исправить. Но обо всем по порядку.

Компания "Руссобит-М", студия Revolt Games и редакция журнала "Навигатор игрового мира" представляют вашему вниманию конкурс, посвященный футуристическому шутеру Neuro. Для участия в нем вам надо нарисовать оружие будущего. Но это еще не все. Также вы должны будете описать получившийся результат, взяв за основу краткую справку доступную для каждого из игровых стволов Neuro на интернет-страничке проекта (russobit-m.ru/rus/games/neuro/weapons.shtml). В помощь тем, для кого доступ в Сеть является проблемой, мы публикуем в качестве примера информацию о пистолете-пулемете "Капеллан".



SMG WAS-8 "Chaplain"

Полицейский пистолет-пулемет "Капеллан"

Классический скорострельный SMG, оснащенный глушителем. Из отличительных особенностей можно выделить совмещение шнекового магазина и безгильзовых боеприпасов, что выразилось в отличной скорострельности и бесшумности этого оружия. Поскольку "Капеллан" не оставляет следов в виде гильзы и почти не слышен в шумном городе, его особенно полюбили различные криминальные элементы. Полимерная конструкция сказалась на цене и весе оружия - они минимальны.

А теперь о самом важном - о призах:

1 место: компактный набор акустики для домашних кинотеатров от фирмы AVE
2 место: компьютерная система 5.1 от фирмы AVE
3 место: подарочный набор от издателя игры Neuro компании "Руссобит-М"

Плоды вашего творчества присылайте в бумажном или электронном виде по приведенным ниже адресам:

123182, Москва-182, а/я 2 с пометкой "*На конкурс "Привет, оружие!*"
konkurs@gamenavigator.ru с пометкой "*Привет, оружие!*"

Чтобы награда смогла найти героя, не забудьте сообщить, как вас зовут, ваш полный почтовый адрес (с индексом) и, при наличии, номер контактного телефона. Редакционный арсенал принимает оружейные образцы до 15 марта включительно.

DOOM

НА РАЗДАЧЕ...

В январе редакция "Навигатора игрового мира" награждала ценными призами победителей последних журнальных конкурсов. Те из отличившихся читателей, кто живет в Москве, сами зашли к нам в гости, чтобы забрать причитающиеся трофеи. Так в начале месяца в офис заглянул Александр Сизенцев - бронзовый призер конкурса "Восточный фронт: Герои неизвестной войны", выигравший Кулер Tt CL-P0024 Tower 112 Универсальный.


Ну, где же, где же он?


Может быть здесь?


Ура, а вот и он! Александр Сизенцев с кулером на руках

Ну, а ближе к концу января в поисках заслуженной награды стали появляться победители декабрьского конкурса "DOOM: Послесловие", совершенно правильно назвавшие модель первой Ferrari в жизни Джона Кармака, вспомнившие дату релиза оригинального DOOM и ответившие еще на несколько таких же заковыристых вопросов.



Алексей Иванов



Максим Разоренов



Дмитрий Зотов



Константин Борзов

Помимо них DVD-диск с фильмом DOOM, а также фирменную "думовскую" футболку получают: **Станислав Колпакчи, Александр Присяжнюк, Кристина Рожкова, Дмитрий Удод, Артем Ляшенко** и **Владислав Семенов.**

С чем мы их и поздравляем!

P.S. Мы просим не расстраиваться тех участников конкурса "DOOM. Послесловие", которых в этот раз удача обошла стороной. Обещаем в ближайшем будущем предоставить вам еще не одну возможность взять реванш у госпожи Фортуны.

НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.
OrcHunter

(Ир)рациональная сделка

Irrational Games продалась



Будущее полицейского спецназа теперь в надежных руках

Одна из самых талантливых на сегодняшний день студий Irrational Games, переживающая не лучшие времена после коммерческих провалов Tribes: Vengeance и Freedom Force vs. The Third Reich, стала частью издательства Take2 Interactive. Точнее, влилась в ее сборную разработчиков 2K Games, предоставив в распоряжение паблишера американское и австралийское подразделения. Денежные и прочие нюансы договора держатся в секрете, но мы склонны подозревать, что с трудом сводившая концы с концами команда вряд ли обошлась неприлично дорого.

Сейчас "Иррационалы" продолжают трудиться над идейной наследницей легендарной System Shock - научно-фантастической action/RPG BioShock, выходящей в 2007 году. Статус издателя, как вы догадываетесь, давно и прочно закреплен за Take2.

За какие же достижения будут помнить "сольную" карьеру компании? В первую очередь, конечно, за блистательный дебют Freedom Force (и последовавшее позже продолжение про Третий рейх и машину времени), отличный, но холодно встреченный командный шутер Tribes: Vengeance, SWAT 4, адд-он к нему с дивным названием Stechkov Syndicate и косвенное влияние отдельных сотрудников на уже упомянутую System Shock 2. Будем надеяться, что новый начальник не станет сильно стеснять фантазию Irrational Games, и мы когда-нибудь еще услышим призыв Minute Man "For freedom!".

Проще завалить дивизию арийских юберменов, чем угодить вкусам капризной публики





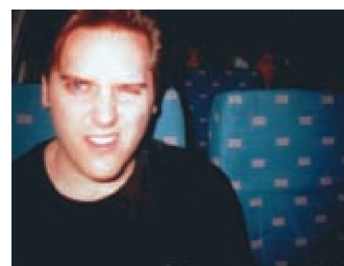
И все же Tribes: Vengeance не хватало драйва...

Сотрудники IG состоявшимся актом купли-продажи более чем счастливы. В интервью игровому подразделению медиа-портала IGN предводитель студии Кен Левайн выразил коллективную радость подчиненных ему сотрудников и буквально присягнул на верность новому хозяину, сказав, что "команда в восторге от предоставленных им ресурсов", а также сделал ряд весьма любопытных заявлений. В частности, стало известно, что разработка SWAT 4: Stetchkov Syndicate полностью завершена, и все, что отделяет историю о беспределе Russian mafia в Америке от прилавков магазинов, - благословение прежнего издателя, европейской компании Vivendi Universal Games. Что еще интересней - помимо BioShock , на разработку которой "брошены все силы", Irrational втайне от мировой общественности занимается неким "необъявленным проектом" для Take2. Описывая безвестный хит, Кен Левайн ограничился дежурным эпитетом "амбициозный". Что ж, Кен, тебе мы верим! ***- Bros., O.H.***

Болтун - находка для

Грядет RPG по "Властелину колец"

Вряд ли кто-нибудь станет спорить с тем, что вселенная "Властелина колец" просто идеально подходит для создания серьезной эпической ролевой игры. Однако среди "окольцованных" проектов EA, обладающей правами на фильмы и книги The Lord of the Rings, полноценные RPG, увы, отсутствуют. Ведь нельзя же всерьез считать таковыми консольное подражание Final Fantasy под названием The Lord of the Rings: The Third Age и давным-давно отмененную Threat of Isengard.



Джим Норвуд в молодости был большим забавником. Надеемся, что "толкиенутая" RPG ему не пригрезилась

Но вот в новой рубрике сайта 3D Realms под названием "Наследие The Apogee" в интервью с Джимом

Норвудом промелькнул интересный ответ на один из вопросов: "...создавать больше игр, разумеется. Сейчас я подрабатываю разработчиком программного обеспечения для The Lord of the Rings: The White Council от EA. Это такая новая RPG, про которую я вам ничего не говорил. К тому же, скоро сами девелоперы должны официально объявить о ее разработке".

Можете считать это первой неофициально информацией об RPG по "Властелину колец". Скрестим пальцы, чтобы менеджеры Electronic Arts не забыли прилепить в конце рекламных роликов бляху "PC DVD-ROM". - *О.Н.*

Shokирующая новость

Нас ожидает System Shock 3?



Еще раз позволим себе поностальгировать...

Буквально в тот же час, когда Take2 купила Irrational Games (авторов славного System Shock 2 и грядущего идейного последователя - киберпанковской FPS/RPG BioShock), Electronic Arts зарегистрировала в патентном бюро торговую марку System Shock. Тут неплохо бы успокоить читающих нас фанатов культовой игры, потому что регистрация торговой марки вовсе не означает немедленный анонс третьей части киберпанк-эпопеи. Скорее всего, дальновидные и длиннорукие "Электроники" просто оформили (а точнее - освежили, так как лицензия принадлежит им давно) права на эксплуатацию легендарного имени в будущем, "про запас". Любопытно, что средой обитания для следующих проектов серии выбран онлайн, а среди платформ, кроме персонального компьютера, значатся мобильные телефоны и другие беспроводные устройства - эти данные указаны в заявке на патент. Сетевые игры по мотивам System Shock? Мы в shoke, право... - *Bros.*

Спасение рядового жанра

...мы согласны на "Медаль"

Пока лихая Call of Duty с "Томмиганом" наперевес нападала на навигаторов игрового мира и отбирала у них золотые компасы, в умах Electronic Arts, истинных родоначальников жанра WWII-перфомансов, зрел план возврата короны. Триумфальное возвращение на трон произойдет осенью этого года - именно в этот прибыльный для игровой индустрии сезон состоится релиз новой нормандской саги под названием Medal of Honor: Airborne. Electronic Arts, а точнее, ее лос-анджелесский департамент, намерена осуществить десант сразу на всех стратегически важных консолях - кроме PlayStation 3, Xbox 360 и PC будет разработана технически купированная версия игры для седых Xbox и PlayStation 2. Консервативному геймплею Call of Duty новая глава Medal of Honor намерена противопоставить мощный нарратив в стиле Brothers in Arms: вместо абстрактных солдатиков под нашим началом окажутся



Предыдущие "Медальки" вниманием публики обделены не были

вполне реальные люди из вполне реальной 82-й воздушно-десантной дивизии армии США. Вместе с рядовым Бойдом Трэверсом мы пройдем почти всю Вторую мировую, начав итальянской кампанией (высадка в Сицилии в 43-м и операция "Лавина"), продолжив вездесущей Нормандией и Market Garden и закончив в самой Германии.

Следующая инновация - решительный отказ от театрально-скриптовых постановок. Мы служим в воздушной кавалерии, а десантники, по версии Electronic Arts, сами решают, когда раскрыть парашют. Каждая миссия будет начинаться с выбора точки высадки и управляемого приземления. Такая задумка заставила разработчиков пересмотреть устоявшиеся взгляды на дизайн карт (кои со времен Allied Assault были лабиринтообразными) и триггеры. Отныне каждая миссия динамична: и у союзников, и у фашистов есть свои цели и задачи, а искусственный интеллект научился реагировать на поступки игрока. Действующие лица теперь неподвластны скриптам: они сами выбирают, куда бежать, в кого и из чего стрелять, какое здание занять и сколько нервных клеток испортить программистам искусственного интеллекта. Если разработчики сдержат пресс-релизные обещания, Airborne докажет, что на войне как на войне и без скриптов, а Battlefield-сингл - это не миф.



Прототип главного героя серии

Вторая бронебойная особенность игры - мощный графический движок. Лица героев призвана оживить технология Renderware, которая знает толк в эмоциях: с помощью реальных актеров и "нереального" движка наши напарники научатся радоваться и бояться, кричать и плакать, улыбаться и ненавидеть. Renderware умеет показать лики войны: если на глазах у десантника погибнет его друг, мы прочитаем на его лице ярость. Когда десантник останется один в окопе, без патронов, заваленный телами товарищей, Renderware покажет нам, что такое отчаяние и страх.

Объекты на картах станут более интерактивными, а сами карты наконец-то предстанут во всех красках:

разработчики отказались от серо-свинцовой палитры предыдущих игр сериала и решили показать другую войну, а именно - ужасную бойню, разворачивающуюся на фоне торжественно красивой, яркой природы.

Последний камень в огород привыкшей отбирать у игрока трофеи Call of Duty - возможность не только коллекционировать, но и “модернизировать” оружие. Со временем вы сможете заменить магазин своего верного “Шмайсера”, прикрепить к “Гаранду” штык и провернуть несколько других “апгрейдов”, о которых нам остается только догадываться. Кстати, к каждому оружию придется притираться - в природе не существует двух одинаковых “Томмиганов”, и каждый новый “ствол” заставит вас заново учиться стрелять.

Если слова не были брошены на ветер, Спилберг действительно сотрудничает с Electronic Arts, а в Лос-Анджелесе собрались настоящие профессионалы своего дела, то нас ждет переворот в жанре. И это как минимум. - ***Bros.***

“Звездный Путь” и сердца трех

Очередная жизнь Star Trek



Может, Star Trek: Armada II и не была самой выдающейся игрой, но картинки к ней были красивые

Вот так сюрприз для всех фанатов легендарной вселенной Star Trek! После заморозки провалившегося последнего сериала Star Trek: Enterprise и откровения разочаровавшихся создателей о “закрытии” “Звездного пути”, всех людей в футболках с “Энтерпрайзом” и накладными вулканскими ушами попросили прекратить панику и разойтись по домам, пересматривать старые серии и вспоминать о расцвете некогда лучшей фантастической “мыльной оперы”.

Но Bethesda Softworks и разработчик Mad Doc Software сжалились над несчастными и анонсировали поистине грандиозный проект Star Trek: Legacy, призванный скрасить траур старых треккеров, а то и завербовать новых.

Игра, заявленная как космическая RTS, охватит события целых трех сериалов: Star Trek: The Original Series, Star Trek: The Next Generation и упомянутый уже Star Trek: Enterprise. Соответственно, однопользовательская компания будет разделена на три эпохи со своими героями, командой, кораблем, целями и врагами. Действие игры начнется с событий приквела Enterprise, где игрок в лице капитана Джонатана Арчера (в фильме его играет Скотт Бакула) возьмется за штурвал Enterprise NX-01, затем в следующей “эре” нас встретит Капитан Кирк и его версия “Энтерпрайза”, и, наконец, в “Следующем поколении” к нашим услугам будут представлены капитан Жан-Люк Пикард и “Энтерпрайз-Д”.

Кроме, собственно, главного корабля (уничтожение которого приравнивается к полному поражению), игро-

ДАЙТЕ СРОК

Все идет по плану

Семья позаботится о вас в марте



Дон Корлеоне против марта ничего не имеет

Пресс-служба семьи Корлеоне сообщает, что официальная игра кинофильма "Крестный отец" Фрэнсиса Форда Копполы появится в продаже в марте сего года, на злобу самому режиссеру, который разработку The Godfather, мягко говоря, не благословил.

Подрядчики из Electronic Arts уверены, что игра обречена на успех. Неповторимый стиль Америки середины прошлого века, безотказный GTA-геймплей, мощный графический мотор, достойный альтернативный сценарий, прицел на пять главнейших платформ (PlayStation 2, Xbox, PSP, Xbox 360 и даже PC) и тотальная лицензионность - более чем весомые аргументы против провала. Действительно, разве может плохо продаваться игра, в которой гениально играет виртуальный двойник Марлона Брандо, главные роли исполняют Джеймс Каан и Роберт Дювалл, а за кадром играет та-самая-мелодия? В общем, как сказано в одной глупой рекламе: Семья будет довольна. Уже в марте. - *Bros.*



ка будет сопровождать еще один дополнительный крейсер. Ближе к концу "Наследия" станет возможным даже сколотить небольшой флот - все зависит только от умения выигрывать сражения, зарабатывая тем самым специальные Command Points.

В основе сюжета лежит серия из The Next Generation под названием Contagion. Вулканский ученый Совак решил воспользоваться технологией чрезвычайно развитой расы айконианцев, но случилась катастрофа: раса Боргов, напоминающих "саранчу в стиле industrial", завладела драгоценными знаниями и теперь готовится окончательно ассимилировать Вселенную. А расхлебывать все самое вкусное предстоит трем лучшим капитанам в истории Федерации и Звездного Флота. Правда, не совсем понятно, предстоит ли им сражаться непосредственно плечом к плечу или нет. Первое представляется сомнительным, ибо их разделяет временной барьер минимум в 70-100 лет.

Если сингла окажется недостаточно, то предусмотрен мультиплеер на восемь персон. Конечно, это не Star Trek Online (работа над которой вроде бы в полном разгаре), но для теплой компании друзей должно подойти. Настораживает пока лишь одно - имя разработчика. Если вы помните, Mad Doc Software уже приложилась к вселенной Star Trek, создав четыре года назад просто



Enterprise NX-01 на патрулировании

отвратительную RTS Star Trek: Armada II. Будем надеяться, что эти четыре года пошли студии на пользу, и она оправдает чаянья фанатов сериала. Star Trek: Legacy должна выйти в сентябре этого года на PC и Xbox 360. И хотя на скриншоты посмотреть пока нет возможности, наличие в списке платформ нового "ящика" дает кое-какие надежды на пристойное визуальное оформление. - *О.Н.*

Ядреная война

Новый проект от создателей Darwinia

Небольшая студия Introversion Software, авторы подзабытой стратегии Uplink и странноватой Darwinia, сделали на родном сайте заявление о разработке своей третьей по счету игры, отзывающейся на данный момент на имя Defcon. Судя по первой появившейся информации, жанр ее можно определить как ядерная тактика. Да-да, в Defcon мы получим под свое командование ядерные силы одной из великих держав с заветной красной кнопкой в придачу. А далее все исключительно по Станиславскому: если у вас в первом акте есть большая ракета (много больших ракет) и очень красная кнопка, то в третьем они всенепременнейше обязаны выстрелить... К ядерной технике и тактике будет прилагаться соответствующая статистика: сколько десятков миллионов налогоплательщиков вы потеряете после первого обмена ракетными любезностями, сколько - после второго, после третьего и так далее по счету. Вплоть до полной и окончательной... даже не знаем чего. Во всяком случае, сами разработчики говорят примерно следующее: ядерную войну невозможно выиграть, но ее можно проиграть с наименьшими потерями. Что нам и предлагают попытаться сделать.

Сложно сказать, как отнесется к данной игровой концепции все прогрессивное человечество, но лично мы совсем даже не прочь попробовать. В конце концов,

Размах, судя по карте, весьма стратегический, но кто мы такие, чтобы ставить под сомнение слова разработчиков...



столько раз спасали этот долбаный мир, что можем себе доставить удовольствие хотя бы один раз его угробить... - ***Р.Ф.***

Хранители американской демократии

Реальные герои "Армии Америки"


"Настоящие герои" будут увековечены не только в цифре, но и в пластике

Руководство вооруженных сил США продолжает поддерживать на плаву одно из своих самых дорогостоящих средств пропаганды - онлайновый шутер America's Army. На этот раз всех желающих пострелять по арабским террористам ждет не то дополнение, не то полноценное продолжение под названием America's Army: Real Heroes.

Судя по описанию, рискнем предположить, что это будет традиционный адд-он. Итак, ключевой особенностью "настоящих героев" станут, собственно, настоящие герои. Да не простые, а реально существующие военнослужащие Соединенных Штатов с именами, званиями, портретами, биографиями и бухгалтерской отчетностью с указанием дат выдачи премий и выходных пособий.



Как и в одном небезызвестном фэнтези-эпике, нас ждут девять хран... простите, отважных героев, среди которых даже затесалась одна девушка. Все уровни America's Army: Real Heroes будут напрямую связаны с миссиями, в которых участвовали и получали награды прототипы виртуальных бойцов.

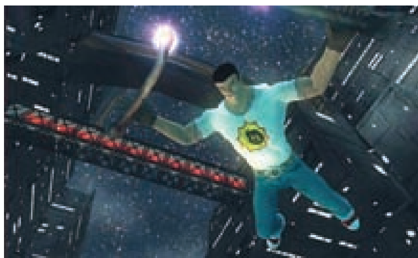
В пример приводят сержанта Джерри Уолфорда, сражавшегося в составе 325-го парашютно-десантного полка в иракском городе Самавах. Соответственно, в игре нас будут ждать точно воссозданная локация, трехмерный Уолфорд и схожие задачи. А по окончании миссии (разумеется, победном) - виртуальный вариант медали "Серебряная звезда", реальный прототип которой достался в свое время герою-сержанту.

Работа над America's Army: Real Heroes уже началась, а вот когда закончится - пока неизвестно. - ***О.Н.***

Serious Sam 3 и не только

В семействе Сэма ожидается пополнение

На форуме сайта www.seriouszone.com фанаты творчества хорватской компании Croteam разместили англоязычный отрывок из интервью местной прессе почитаемых ими разработчиков. Речь в нем идет о ближайших планах создателей приключений Серьезного Сэма. После выпуска патчей и полноценного режима deathmatch для Serious Sam 2 команда незамедлительно примется за третью часть сериала. А еще в планах


Надеемся, в третьей игре серии CC будет летать еще круче!

Croteam значится некий новый проект, который по своему стилю разительно отличается от предыдущих продуктов компании. Пока что не анонсированная игра будет напирать на многопользовательские режимы, окажется менее мультяшной и более жестокой. Первые подробности появятся только через несколько месяцев. - *В.Ч.*

Ударим автопробегом...

Из Мурманска во Владивосток

Фирма "1С", группа компаний "Руян" и студия Symphony Games приступили к разработке раллийного



симулятора "Экспедиция-Трофи", в основе которого лежит лицензия на одноименное телевизионное шоу. Как вы помните, страна наша на игры подобного рода небогата, поэтому интерес к проекту будет более чем высокий, особенно у тех, кому уже поднадоели неизменный Колин Макрей и его Ford Focus.

КИНОФИКАЦИЯ

Из Персии на экраны

Джерри Брукхаймер - принц Голливуда

Недавняя трилогия Prince of Persia (Sands of Time, Warrior Within, The Two Thrones) не имеет ничего общего с культовой игрой Джо Мехнера начала девяностых, зато прямо-таки лоснится от собственной кинематографичности - иногда нам даже кажется, что ролики в этой игре гораз-


Джерри в компании с Джонни Деппом и Орландо Блумом

до лучше всего остального в ней же, и сними Ubisoft машиниму по мотивам, этот мир стал бы лучше. Так вот, эта гламурная кинематографичность Prince of Persia невзначай зацепила видного голливудского продюсера Джерри Брукхаймера, давшего путевку в жизнь таким фильмам, как "Скала", "Перл-Харбор" и "Пираты Карибского моря". Зацепила так сильно, что мистер Брукхаймер, согласно последним сетевым слухам, вызвался продюсировать экранизацию злоключений наследника персидского престола, причем съемки он планирует начать уже в этом году.

Эта новость, как принято говорить среди оперуполномоченных, "не может не радовать", потому что Джерри Брукхаймер - это имя, это высокий бюджет, это гарантированно правильный режиссер, которого зовут не Уве Болл (Уве Болла в последнее время вообще не зовут), это звездный кастинг, это, наконец, масса спецэффектов и громкий пиар. В общем, о лучшем Prince of Persia и мечтать не мог. А если учесть, что Ubisoft в свое время поработала с Моникой Белуччи, озвучившей императрицу времени Кайлину, то перспективы и впрямь открываются радостные. - *Bros.*

Увечка Болли

Трагедия BloodRayne


Вы не знаете, что такое болль!

В первой декаде января в прокат имел несчастье выйти давно и тепло ожидаемый гигаблокбастер Уве Болла BloodRayne, утверждающий права терминаторов пить кровь, а оскароносных актеров - губить свою карьеру почем зря. Кино благополучно провалилось, а авторитетные критики написали об очередной увечке Болли много лестных слов. Процитируем некоторых западных рецензентов.

Variety: "Официально фильм вроде как основан на видеоигре о получеловеке-полувампире Блад Рейн, шинкующей фашистских упырей своими острыми кинжалами, но связь между кино и игрой практически отсутствует".

Premiere: "Еще одна убогая киноадаптация видеоигры. Сколько можно?"

TV Guide: "И зачем киноманы и игроки ходят смотреть на ЭТО? Ведь результат известен заранее!"

New York Daily News: "Болл - гений своего дела. Дело Болла - снимать ужасное, омерзительное кино".

Michigan Daily: "По мнению Уве Болла, Уве Болл - это Стивен Спилберг, умеющий создавать на экране захватывающие дыхание приключения, полные опасностей, интриг и зрелищности. Тем не менее, суровая правда жизни такова, что Уве Болл - не Стивен Спилберг. Скорее, он - двоечник, так и не окончивший курсы режиссеров, зато добывший где-то денег на большое кино".

Seattle Times: "Вы не знаете, что такое боль!" - кричит в одной из сцен героиня. Поверь, дорогуша, теперь мы знаем..."

"Навигатор игрового мира": "Почему бы инопланетянам не похитить инфернального уроженца Кельна?" - *Bros.*

Что это у нее в руках?! Неужели мечи!?




Дорога, кстати, вполне приличная. На счет дураков ничего сказать не можем...

Впрочем, "Экспедиция-Трофи" - это не совсем легковые автомобили, а совсем внедорожники (которые настолько же легковые, насколько и нет). Игроку предстоит пройти трассу длиной в 16 тыс. км, проложенную через всю Россию от Мурманска до Владивостока, да при этом еще и умудриться сохранить данный ему транспорт в более или менее работоспособном состоянии. Зато награда будет соответствующая - 10 кг чистого виртуального золота.

Весь маршрут "Экспедиции" будет разделен на шесть больших этапов, которые, в свою очередь, раздробят на более мелкие трассы, а всего получится 60 участков средней протяженности. Все погодные условия, моделируемые во время гонки, будут напрямую влиять на успех вашего прохождения. Если верить разработчикам, будут реализованы гололед, снегопад, проливной дождь и другие "удовольствия", усложняющие жизнь гонщиков. Из участвующих в реальном соревновании 70 команд в игру включат 20: из Санкт-Петербурга, Москвы, Екатеринбурга, Новосибирска, Киева, Праги и других городов.

ДАЙТЕ СРОК

Не пройдет и полгода...

Последствия полураспада назначены на 24 апреля



Дождись 24 апреля - и стреляй, сколько хочешь!

Даг Ломбардии, возглавляющий PR-департамент Valve, шепнул по секрету всему свету, что релиз адд-она к Half-Life 2, известного как Aftermath ("Последствия"), состоится 24 апреля сего, понимаете ли, года. Тогда же следует ожидать выхода в народ коллекционного издания неприлично долгоиграющей пластинки HL2, в которое войдет Aftermath, Day of Defeat: Source, Counter-Strike: Source, HL2: Deathmatch и сам HL2. "Платиновая" версия определенно пригодится геймерам-неофитам, ярым ненавистникам онлайновой дистрибуции через Steam и любителям убивать по, давайте подсчитаем, пять зайцев одним хедшотом. Если учесть, что Valve в последнее время интенсивно дружит с "Букой", то до большого счастья, скорее всего, разрешат дотронуться и россиянам. - *Bros.*



Внедорожников обещают не так много - всего десять. Зато каждый обладает уникальными тюнинг-модификациями и десятком настраиваемых параметров (таких как высота и жесткость подвески, тип шин, баланс тормозов). В качестве движка к "Экспедиции-Трофи" был взят польский проверенный мотор от X-Pand Rally. Судя по скриншотам, графика звезд с неба не хватает, но и каких-либо огрехов не видно - все очень мило и приятно глазу. Выход игры запланирован на конец февраля 2006 года и будет приурочен к проведению настоящей "Экспедиции-Трофи 2006". - ***О.Н.***

Gonki must go on!

Гранд-Туризма много не бывает



Машинки будут красивыми. Судя по всему

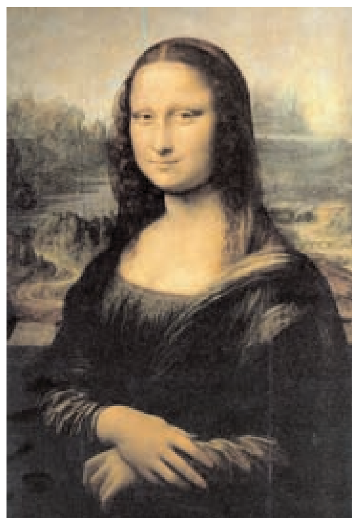
Разработчики из SimBin Development Team и их публикатор 10tacle Studios намерены разродиться сиквелом одного из самых популярных гоночных симуляторов прошлого года. Новая инкарнация GTR: FIA GT Racing Game будет отличаться еще более совершенной моделью управления авто, страдающими повышенной детализацией моделями спорткаров и прочими приятными безделухами.

Когда все эти BMW Z3 M, Porsche 911, Ferrari 550 Maranello и еще десятков семь прекрасных предметов роскоши появятся на прилавках планеты, пока неизвестно. Вместе с тем, в прошлый раз наше участие в заездах FIA GT Championship было приурочено к апрелю. Впрочем, и осень (а также лето и зима) - тоже дивная пора для гоночного спорта. - ***Bros.***

Ай Да Винчи!

Секреты великого флорентийца

Великий изобретатель Леонардо Да Винчи, если кто не знает, давно уже не с нами, но дело его живет: пока Take2 Interactive корпит над консольно-приходской версией фильма "Код Да Винчи" по псевдоисторичес-



Говорят “Мону Лизу” Леонардо писал с себя. Или не писал. Тоже, знаете ли, загадка...

кой книге Дэна Брауна, компания Nibilis Group анонсирует собственное житие гениального итальянского творца - адвентюру с зубодробительным названием The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript.

Чем интересна нам эта игра, чье имя по соображениям речевой экономии второй раз приводить не станем? Во-первых, разработкой занимаются сразу четыре квесторемесленные студии - Elektrogames, TotM Studio, Mzone Studio и Kheops Studio (внимание на последнюю!). Во-вторых, адвентюра не имеет ничего общего с экранизацией “Кода Да Винчи”, а значит, не страдает лицензионной чумкой и обладает собственным сюжетом. Которого, похоже, и нет: вместо интриг игра сосредотачивается на раскрытии личности Да Винчи и объяснении мистики, сгустившейся вокруг его творений. И, в-третьих: The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript появится в продаже в апреле и станет первой в мире игрой “по Да Винчи”. Разве вам еще не стало любопытно? - *Bros.*

Алеша Попович и ремейки

Не перевелись на Руси богатыри

Успех мультипликационного шрекоподобного фильма “Алеша Попович и Тугарин Змей” невольно обратил взгляды продюсеров из кинокомпании СТВ на картину Васнецова “Три богатыря”. “Это ж какой потенциал для сиквелов!” - воскликнули продюсеры из кинокомпании СТВ и срочно анонсировали блокбастер “Добрыня Никитич и Змей Горыныч”. А убериздатель “1С” не растерялся и велел PIPE Studio, авторам “Алеши Поповича и Тугарина Змея”, изготовить еще один русский народный квест по лицензионным лекалам. Новая игра называется, не удивляйтесь, “Добрыня Никитич и Змей Горыныч” и от предыдущего проекта студии отличается разве что героями - теперь вместо Алеши и конины Юлия на экране зажигает Д. Никитич и его непутевый богатырь-падаван Елисей. Геймплей останется прежним, и состоит он из куцего общения с парой десятков колоритных NPC, решения незамысловатых пазлов, участия в аркадных мини-играх и пиксельхантинга в экстремальных древнерусских условиях. Качество за-

Вот она какая, Русь-матушка. Но Горыныча не хватает...



гадок, юмора и графики ожидается довольно высокое. Дети и их родители останутся довольны, зуб даем на отсечение.

Выпуск игры запланирован на первый квартал текущего года, к выходу одноименного мультфильма. Если через год нас не постигнет нечто рисованное под названием "Илья Муромец и...", то мы сильно удивимся. - *Bros.*

Конфликты в воздухе

Вторая мировая аркада



Куда ж в авиасимуляторах (даже аркадных) про WW 2 без ИЛ 2

Компания 3Division поднимается в небо, чтобы анонсировать безоблачную авиааркаду Air Conflicts, рассказывающую о подвигах русских асов, авиаторов Ее Величества и потомков Красного барона в небе WWII. Американских топганов позвать забыли, зато объявили аж о десяти нелинейных кампаниях и двухстах миссиях. Пилотам предстоит выполнять самые разнообразные задания: патрулирование, стратегическое бомбометание, конвоирование, высадку десанта и доставку припасов, вылеты на перехват вражеских бомбардировщиков, сражения с истребителями противника - ничто не забыто внимательными гигантоманами из 3Division. Несмотря на аркадный настрой, разработчики стремятся к исторической достоверности, если, конечно, пресс-релиз нам не соврал (а для пресс-релизов обманывать доверчивых игроков - в порядке вещей). Впрочем, воздухоплавать все равно будет легче простого - аркада, как никак. Кстати, воздушных судов анонсирована целая дюжина. Кроме привычных Spitfire, Mosquito, Avro Lancaster, He-111, Ju-87 Stuka, Bf-109, Gloster Meteor, Gotha 229 и DB3, в меню присутствуют IL2 и Lavochkin 5. Воспарить в небе над Второй мировой вы сможете уже во втором квартале года



Рыжей собаки. Не забудьте взять парашюты - что-то нам подсказывает, что на борту подобных игр подолгу никто не задерживается... - *Bros.*

Анониме

Приключение-злоключение



Главная героиня через камеру слежения

Студия разработки необычных игр, носящая ароматное французское название Lexis Numerique, анонсировала новый праздник на улице адвентюр. Авторы неординарной In Memoriam на этот раз готовят нечто совсем невообразимое: в survival adventure Experience112 главный герой и игрок... не имеют ничего общего. Потому что главный герой здесь - пропавшая без вести на какой-то научной станции девушка по имени Леа Николс, а игрок - таинственный, предельно обезличенный доброжелатель, который никак не может управлять действиями узницы станции, зато имеет доступ к всевозможным камерам слежения, системе жизнеобеспечения, компьютерам и другой технике, с помощью которой он и поможет героине покинуть зловещее место. Чем-то нам это напоминает палеозойскую адвентюру "Готика Марса", только вот на этот раз никакой координации действий героини и игрока быть не может. Наша задача - предугадывать поступки отчаявшейся девушки и прокладывать ей путь на свободу. Психологический триллер с сильными элементами indirect control и необычным эффектом присутствия (и в то же время - отсутствия), если у разработчиков все получится, вполне может оказаться единственной в мире адвентюрой от второго лица. Вдруг мы впервые почувствуем ответственность за человечка-по-ту-сторону-экрана? И испугаемся?

Новое слово в жанре будет произнесено в конце этого года. Вы услышите его благодаря издателю Micro Applications, а прислушаться к нему вам поможем мы. - *Bros.*

PC не Only, но, похоже, Forever

Нереальные предпочтения

Компания Epic, в чьей лояльности ПК мы в последнее время не без оснований сомневаемся, сделала железобетонно официальное заявление: сетевой боевик будущего Unreal Tournament 2007 появится сначала на персональных компьютерах, и только потом - на всех этих консолях следующего поколения. Решение приня-

Нереальный персонально-компьютерный тарарам



ДАЙТЕ СРОК

За пригоршню долларов

"Битва за Средиземье 2" начнется зимой



Битва за Средиземье приобретает нешуточный накал

Вездесущие пиарщики из Electronic Arts спешат сообщить, что исключительное внимание и любовь к преданным поклонникам миров Дж. Р. Р. Толкиена и Пит. В. Джексона толкнули их на выпуск коллекционной версии стратегического блокбастера The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2. Релиз состоится 28 февраля, день в день с появлением в продаже "простой версии" глянцевой RTS, предназначенной, видимо, для сирых и убогих нас. В Collection Edition войдут такие жизненно необходимые гикам Средиземья вещи, как рекламные ролики игры (sic, товарищи!), саундтрек к ней (полный, не то, что в купированной версии), остросюжетный документальный фильм о разработке проекта (обычно такое кино хорошо помогает от бессонницы), куча постеров по мотивам, эксклюзивный юнит "Дракон огнедышащий" и пара никому не нужных карт для мультиплеера. Коллекционный DVD обойдется падким на провокации геймерам в $59.99. Все остальные заплатят на десять долларов меньше и не пожалеют. - *Bros.*

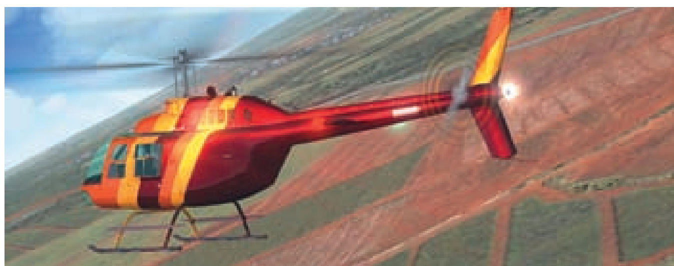
то, и оно - учти, Microsoft! учти, Sony! - не обсуждается. Более того, перед релизом обязательно выйдет демоверсия, призванная окончательно развеять ваши сомнения в целесообразности приобретения UT 2007: перед самым мощным в мире графическим движком, опережающим свое время на несколько световых лет, и ураганным геймплеем, от года к году становящимся все ураганнее и ураганнее, устоять будет сложно. - *Bros.*

Десятым делом самолеты

Microsoft зовет в полет

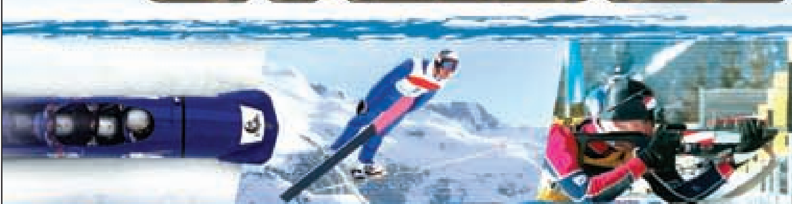
Выступая на американской выставке Consumer Electronics Show, Билл Гейтс сказал очень много лестных слов в адрес операционной системы нового поколения Windows Vista и анонсировал одну из первых эксклюзивных игр для новой платформы - авиасимулятор с красноречивым названием Microsoft Flight Simulation X.

Самолет-вертолет, ты возьми меня в полет...

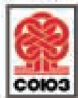
















В новой игре, разрабатываемой компанией Aces Studio исключительно для персонального компьютера, мы сможем управлять самыми роскошными судами гражданского воздушного флота - от дирижабля (шутка) до такой изящной и стремительной Sessna 172. Разработчики смоделировали целых 24 тысячи аэропортов, выдумали кучу интересных сценариев (блик солнца в лобовом стекле - и нас несет уже к земле), поставили акцент на мультиплеер - “полеты во сне и наяву” и обещали выдать игру на растерзание домохозяйкам в четвертом квартале этого года. - *Bros.*

Судьба резидента

Сказка о рыбаке и рыбке



Погоди, чувак, щас сбегаю за парашютом...

Интерпол передал нам новые feature-материалы по делу Сэма Фишера. И стало ясно, что свой среди чужих, чужой среди своих, Сэм Фишер в Splinter Cell 4: Double Agent будет заниматься очень интересными вещами. Дизайнеры миссий всерьез намерены обыграть раздвоение личности главного героя: поскольку Сэм отныне официально состоит на службе у террористов, а на “Третий эшелон” работает исключительно по старой памяти (читай: халтурит на стороне), то и задания ему придется выполнять двойственно. Ведь миссии теперь выдает не мудрое начальство в лице Тома Клэнси, а сумасшедший бандит с видами на мировое господство. Каким-то образом Сэму придется играть незавидную роль слуги двух господ и, по заявлениям Ubisoft, одновременно ходить на дело с террористами и выполнять приказы Агентства национальной безопасности будет ой как нелегко: одно неловкое движение - и ваша легенда раскрыта! Разработчики из Ubisoft Montreal, Ubisoft Shanghai и Ubisoft Annecy порылись в архивах, пообщались с консультантами и были посвящены во все секреты деятельности двойных агентов. И даже собрались вооружить тайным знанием вас - уже весной этого года. Вкупе с обещаниями новой графики, хитроумного AI, спецопераций в Азии, Африке, Европе и США звучит более чем вкусно. Кстати, кроссплатформенной разнузданности добрые белые люди из Ubisoft дали бой - версии для каждой из пяти платформ (PC, Xbox, Xbox 360, Game Boy Advance и Playstation 2) будут существенного отличаться друг от друга в плане контента и интерфейса. Именно поэтому разработкой занимаются аж три внутренние студии французской корпорации. - *Bros.*



Деньги из воздуха

Бэттлфилдят



Battlefield 2 - жуткая зараза. Чем и пользуются

Помните, мы писали о том, что EA запустила интернет-сервис downloader.ea.com, свой аналог Steam от Valve? Теперь мы знаем, чем они отличаются: если детище Valve призвано поддержать независимых разработчиков в борьбе с корыстными издателями, то служба онлайновой дистрибуции EA, напротив, предназначена для относительно легкого изымания столь волнительно ароматных и таких чарующе зеленых бумажек из кошельков покупателей.

Каким образом? Селекционеры из Electronic Arts намерены взять мегаблокбастер Battlefield 2 за вымя изобилия и доить, доить, доить... Сделать это они собираются, распространяя через downloader.ea.com так называемые бустер-паки к игре. Бустер-пак - это коммерческое дополнение, несущее игрокам счастье в лице пары новых карт, эксклюзивного оружия и прочей дребедени.

Первый “недоадд-он” называется Battlefield 2: Euro Forces, состоит из трех уровней (“Operation Smoke Screen”, “The Great Wall of China” и “Taraba Quarry”), четырех средств передвижения и пары новых пушек для пехоты. Система распространения - исключительно через онлайн. Цена - какие-то 10 евро. Или десять долларов. Или восемь фунтов. А уже в конце марта выйдет второй бустер-пак под названием Battlefield 2: Armored Fury, посвященный сражениям на трех очень больших картах и вводящий в геймплей новые переменные - вертолеты-разведчики и реактивные истребители.

Очевидно, что двумя бустер-паками дело не ограничится и EA будет взимать с поклонников сетевого боевика дань в размере десяти евро вплоть до релиза Battlefield 3. - *Bros.*

Космос как предчувствие

Цари Вавилона

Студия разработки игр вашей мечты Space Dream Factory (очень талантливый русско-немецко-английский коллектив о девяти человеках) анонсировала кос-

мический симулятор Babylon 5: I’ve Found Her - Black Omega, продолжающий славное дело вышедшего в 2004 году эпизода звездной саги под названием Danger and Opportunity. Нас снова ждет добровольно-принудительное окунание в кипящий страстями галактических масштабов котел вселенной “Вавилона 5”. На сей раз - в роли Николая Шевченко, пилота легендарной эскадрильи “Черная омега” - элитного подразделения Пси-корпуса, силой человеческой мысли и лазерного пулемета защищающего жителей Земли и ее колоний от космических злопыхателей. Игра станет своеобразной экскурсией по местам боевой славы одноименного телесериала - готовьтесь к встрече со старыми знакомыми и участию во всем известных звездных битвах. Если вы любите игры про открытый космос так, как их любим мы, обязательно дождитесь “Черной омеги”. Ждать, правда, придется до when it’s done. - ***Bros.***



Скоро на Зону

GSC закончила работы над S.T.A.L.K.E.R.

Надежные источники в компании GSC GameWorld сообщили надежному (и, что немаловажно, приближенному к) сайту *Stalker-World.com.ua*, что девелоперы закончили свою часть работы над игрой и передали финальный билд издателю THQ. В этой версии присутствует сюжет о двадцати миссиях, цифровые окрестности Припяти, искусственный интеллект, модели всех персонажей, оружия и монстров, работающие фичи - короче, все атрибуты законченной игры. За одним исключением - не готовы видеоролики, за производство которых ответственны профессиональные режиссеры, сценаристы, операторы и аниматоры THQ, нихт GSC. Важно понимать, что речь идет не о мастер-диске для печати, а именно что о финальной версии для издателя, над которой еще предстоит арбайтен унд арбайтен. Кроме съемки роликов, THQ должна отточить баланс игры, провести бета-тест и устроить бронебойную рекламную компанию украинского Чуда света. Релиз, как и планировалось, состоится осенью 2006 года. - ***Bros.***


Все вопросы к издателю!

Кинг-Конг жив!

Секреты большой обезьяны

Информбюро Ubisoft со злорадством сообщает, что те из вас, кто прошел замечательную имени Мишеля Анселя игру Peter Jackson’s King Kong и стер ее с вин-


Ради наших читателей мог бы и улыбнуться

честера вместе с сэйвгеймами, многое потеряли. Потому что в игре, оказывается, есть альтернативная концовка, добраться до которой можно, лишь разделавшись с основным прохождением. Чтобы насладиться альтернативным хэппи-эндом вовсе необязательно вводить чит-коды или качать из интернета мод Hot Coffee (starring Naomi Watts and King Kong). Достаточно после прохождения игры вновь посетить все уровни, набирая более 25 тыс. очков. И будет вам счастье. Большое, лохматое и бьющее себя кулаками в грудь. - *Bros.*

Чтобы акции росли

Gothic и SpellForce - на конвейер


Акционерам акционерово, а нам, пожалуйста, третью "Готику"!

Важнейшими из франшиз для JoWooD Productions являются Gothic и SpellForce. Легион фанатов, лояльность прессы, востребованность на рынке - отличительные черты этих брендов. "С такими козырями в рукавах можно свернуть горы!" - порешили на очередном сходняке акционеры австрийской компании и принялись произносить Громкие Имена вроде - барабанная дробь! нет, две барабанные дроби! - Gothic 4, Gothic Episodes, Gothic Online и SpellForce 3 и SpellForce Online. Если с прямыми потомками с цифрами 4 и 3 на вымени все ясно, то о Gothic Episodes надо знать вот что: это руби-кромсай-экшн с ролевыми элементами, обитающий во вселенной первых двух "Готик" и, по нашим прогнозам, апеллирующий к Blade of Darkness и Rune. О том, что за Online уготован для Gothic и SpellForce, остается только гадать. Ждите официальных анонсов, товарищи. - *Bros.*

Любовь прошла

Disciples 3 меняет разработчика

Компания Strategy First объявила о разрыве соглашения с Game Factory Interactive: разработка третьей части стратегической игры Disciples студией MiST land - South, принадлежащей GFi, отменена. Зеленоградская девелоперская студия, прославившаяся стратегией "История войн: Наполеон", ролевыми киберпанками "Код доступа: РАЙ" и "Власть Закона" и тактическим симулятором "Альфа: Антитеррор", тем не менее, продолжает разработку игры Jagged Alliance 3D, права на которую также принадлежат издательскому дому Strategy First.


Вы только не волнуйтесь...

Не стоит беспокоиться о будущем фэнтезийного стратегического сериала: как сообщает Strategy First, разработка триквела уже ведется неназванным девелопером. Пресс-служба издателя предлагает игрокам запастись щепоткой терпения и дождаться официального анонса. - *Bros.*

Учитель геймеру не враг

Играть, играть и еще раз играть!


Игры детишкам полезны. Даже таким

Аналитическое агентство, имеющее близкую каждому гному аббревиатуру MORI (Market & Opinion Research International, Международное Агентство исследования рынка и общественного мнения), уверяет публику, что 59% английских учителей выступают за использование видеоигр в образовательных целях. При этом, по сообщению той же MORI, примерно треть педагогов уже приступила к активному геймингу в классных аудиториях.

Опрос британских учителей проводился в рамках широкомасштабного исследования Teaching with Games. Последнее мероприятие было инициировано NESTA Futurelab (организация занимается внедрением инновационных технологий в процесс обучения) и издательством Electronic Arts.

В рамках анкетирования выяснилось, что 91 процент учителей признают значимость компьютерных развлечений для развития моторно-познавательных навыков. 60 процентов "наших вторых мам и пап" убеждены в положительном влиянии видеоигр на развитие также и навыков более высокого порядка - типа абстрактного мышления и приобретения знаний в специфических областях.

Организаторы Teaching with Games намерены изучить комплекс вопросов, связанных с использованием



⬆ Сегодня на уроке мы будем учиться играть в Postal 2...

интерактивных игр в образовательной деятельности. В настоящее время в проекте задействованы три очень популярных тайтла - Roller Coaster Tycoon 3 от Atari и The Sims 2 и Knights of Honor от EA.

На дальнейших стадиях NESTA и ее партнер намерены помочь учителям с разработкой специфических учебных планов. Специальная команда "Группа будущего" будет аккумулировать материалы исследования и составлять сценарии дальнейшего развития событий в умах испытуемых детишек.

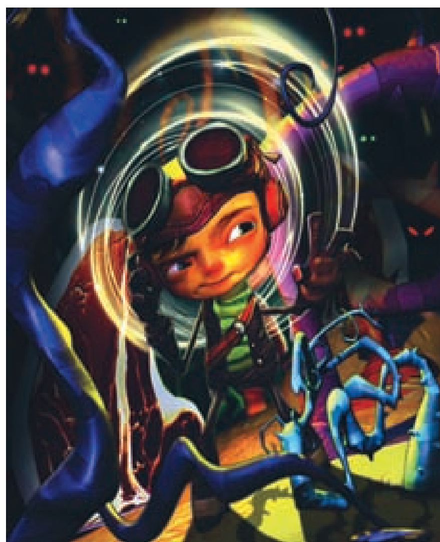
Анжела Макфарлайн, профессор педагогики из Бристольского университета и председатель "Группы будущего", откомментировала предварительные результаты исследований следующим образом: "Первичные данные показывают, что использование видеоигр в образовательном процессе - вещь очень полезная. В то же время необходимо еще очень много работать, чтобы узнать, на какой стадии обучения игры полезны, а на какой - напротив вредны". - ***Bros.***

Лучшие враги хороших

Академики занялись любимым делом

Национальная американская Academy of Video Game Testers and Reviewers Corp. (что помпезно переводится как Академия сообщества тестеров и обозревателей видеоигр) намерена в пятый раз наградить передовиков индустрии, отличившихся в художественном и технологическом исполнении лучших в мире развлечений. Бестовые тайтлы 2005 года были отобраны одной тысячей и еще двумя сотнями медиакритиков. 31 марта жюри решит судьбу 223 номинантов, состязающихся в 48 номинациях.

В частности, в разделе "Игра года" конкурируют Civilization IV,



⬆ "Психонавты" - это сила!

Resident Evil 4, God of War, Psychonauts и Shadow of the Colossus. Нельзя не отметить, что God of War и Psychonauts также являются и лидерами по общему числу номинирований: потенциально каждая из этих игр может быть признана лучшей по 14 (!) критериям.

В номинации "Дизайн костюмов персонажей" баллотируются Prince of Persia: The Two Thrones, Oddworld: Stranger's Wrath, Devil May Cry 3, Genji: Dawn of the Samurai и Jade Empire. За высокое качество системы управления "ответят" все те же Prince of Persia: The Two Thrones и Resident Evil 4, а также Gran Turismo 4, Guitar Hero и We Love Katamari. - ***Bros.***

Модный конкурс

Названы претенденты на $2.5 тыс.

Организаторы Independent Games Festival образца 2006 года объявили имена финалистов конкурса IGF Modding Competition, продемонстрировавших чудеса инноваций и креатива при создании


В номинации "Мод для NWN" одним из претендентов является стильная Rose of Eternity

модов к Half-Life 2, Neverwinter Nights, Unreal Tournament 2004 и Doom 3.

Победители в каждой из четырех номинаций получат по две с половиной тысячи зеленых рублей. Имена счастливцев будут оглашены 22 марта в Сан-Хосе во время IGF Awards Ceremony. До той славной поры нам остается лишь просмаковать наименования модификаций.

Чисто для примера: от модов Half-Life 2 в финал пробились Dodgeball: Source от UrbanLegend Games, Dystopia (Team Dystopia), "студенческий" Eclipse (The Guildhall), охота в стиле "Хищника" Hidden: Source (Hidden: Source Team), полный командной стратегии Plan of Attack (Agora Games). - ***Bros.***

Рекламе на войне не место!

Valve грозит обидеться

Особенно, если эта война проходит на экране монитора, а создатели компьютерной игры и ведать не ведают о том, что их детище стало путевкой в свет для нахального рекламного агентства. Героями описываемой щекотливой ситуации стали всемирно известный девелопер Valve Software и только начинающая становиться известной (скандально) рекламная фирма Engage In-Game Advertising.


Фастфуд - это для штатских

Наплевав на охраняющие интеллектуальную собственность законы, упомянутое агентство в союзе с компанией IGA International разместило рекламу популярной сети закусочных в великом Counter-Strike на ряде штатовских серверов. Повысившийся реализм городских спецопераций и улучшившееся финансовое положение Engage In-Game Advertising не слишком вдохновили Valve, пообещавшую привлечь нарушителей ее авторских прав к суду солнечного Сан-Франциско. - ***Bros.***

Не берегись призового автомобиля!

В кино на "Крайслере"

Hollywood Reporter сообщает о старте состязаний по игре The Movies (от Activision и Lionhead Studios). Мероприятие проводится в рамках известного Sundance Film Festival и спонсируется автомобильным концерном Chrysler *(который уже несколько лет как не Chrys-ler, а DaimlerChrysler, ибо был приобретен*


Главный приз конкурса и в самом деле выглядит неплохо

"Мерседесом" - прим.ред.). Перед участниками соревнований поставлена нелегкая задача - создать короткометражный фильм с использованием инструментария The Movies и каким-либо авто спонсора в главной роли. Последнее, конечно, является небольшим художественным преувеличением, но, по крайней мере, одна машинка автогиганта в фильме должна фигурировать.

Как отмечает HP, "Оскара" или "золотого глобуса" победителю конкурса никто не обещает, однако ж и Chrysler Crossfire - это всем призам приз! Итоги "съемок" будут подведены в рамках майской E3. Прочие подробности предстоящей схватки виртуальных кинорежиссеров пока что держатся в секрете.

Напомним: любительские ролики, снятые поклонниками The Movies (о беспорядках национальных меньшинств во Франции, например) пользуются большой популярностью среди игровой общественности. В настоящее время на сайте The Movies Online размещено множество любительских кинофильмов, включая работы победителей рождественского конкурса The Movies-режиссеров.- ***Bros.***

Запоздалые, но итоги

Американские продажи

В середине января компания NPD подвела итоги жизнедеятельности американского рынка PC-игр в 2005 году, и оказалось, что ничего радостного в этих итогах нет. Во-первых, было продано значительно меньше коробочек с играми, чем в 2004 году, - всего 38 миллионов копий против прежних грозных 47 миллионов. Логично предположить, что упали и доходы от продаж. Так и есть: в 2005 году рынок США не осилил миллиардную планку, остановившись на цифре $953 млн., что на $147 млн. меньше, чем раньше. Справедливости ради заметим, что не все так плохо, ведь статистика грешит, причем грешит "конкретно": аналитики NPD не скрывают, что такие немаленькие сегменты рынка, как онлайн-дистрибуция и подписка на MMO, они учитывать не стали. А ведь Steam-подобные системы распространения игр в США немногим усту-

Такие коровы дорогого стоят


пают рознице. Да и MMO-подписчики ежемесячно выкладывают миллионные суммы за очередную дозу. Пока NPD корректируют свои "итоги", мы представляем вашему вниманию десятку самых "продажных" игр ушедшего года. На первом месте обосновалась World of Warcraft, вышедшая в 2004 году и разошедшаяся тиражом в 957 тыс. коробок, на втором и третьем - вездесущие Sims (1.1 млн. копий на адд-он и оригинал). Полностью таблица о рангах выглядит так:

1. World of Warcraft
2. The Sims 2: University
3. The Sims 2
4. Guild Wars
5. Roller Coaster Tycoon 3
6. Battlefield 2
7. The Sims 2 Nightlife
8. Age of Empires III
9. The Sims Deluxe
10. Call of Duty 2

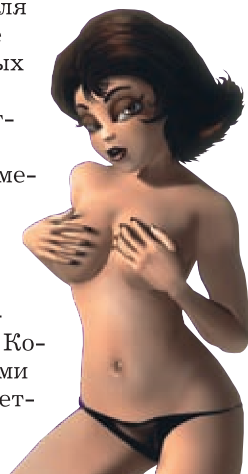
И где же F.E.A.R.? Quake 4? Black&White 2? Странные, все-таки, итоги... - *Bros.*

У нас в индустрии секс есть!

Конференция "про это"



В воздухе еще не перестало пахнуть новогодними мандаринами, а из Сан-Франциско уже доносится волнительный аромат клубнички. Там, в городе на семи холмах, с восьмого по девятое июня будет ТАКОЕ... А именно - первая международная конференция под провокационной вывеской The Sex in Video Games, посвященная, как вы догадались, проблемам секса в видеоиграх. Только не подумайте, что серьезные люди со смущенными физиономиями начнут делиться своими знаниями о том, откуда берутся дети и как с этим бороться. Конференция затронет куда более актуальные проблемы, среди которых - разработка игр "для мужчин"/"для женщин", развитие жанра "ню", преодоление связанных с этим бюрократических проволочек, исследования потенциала соответствующего рынка, обсуждение скандального мода Hot Coffee, применение достижений прогресса в секс-играх, изыскание способов использовать подавленные геймерские желания в коммерческих целях... В общем, всесторонне правильная намечается конференция. Копим на билеты и запасемся цитатами из Фрейда - для интервью, разумеется. - *Bros.*



Одни обсуждают, а другие занимаются делом...



Все на продажу

Маркетологи от игростроя решили встретиться



По этому поводу активистами The Game Initiative организована первая - потенциально ежегодная - Game Marketing Conference. Родиной назначенного на 8-9 марта мероприятия станет Сан-Франциско.

В соответствии с пресс-релизом непоследнее место в программе GMC займут проблемы маркетинга игровых платформ нового поколения, обучения девелоперов основам маркетинга, вопросы оценки эффективности печатной, онлайновой и телевизионной рекламы компьютерных игр.

По мнению Кристофера Шермана, исполнительного директора The Game Initiative, основная задача организаторов конференции - привлечение к участию в ней лидеров индустрии игр. Последние должны поделиться с новичками способами решения различных проблем, поведать, что называется, окопную правду игростроя. С другой стороны, на суд практиков девелопинга и издательского дела будут вынесены современные теоретические выкладки со стратегиями успешного маркетинга.

Перечень заявленных участников Game Marketing Conference весьма солиден. В частности, интерес к конференции проявили Крис Крамер (директор по связям с общественностью Sony Online Entertainment), Алекс Макрис (президент и генеральный директор Themis Group) и Крэйг Придл (директор по маркетингу BioWare). - ***Bros.***

Первая любовь не ржавеет

Кармак не покинет PC

Противостояние Xbox 360 и PlayStation 3 для знаменитостей игровой индустрии - отличный способ напомнить миру о своем существовании и погрузить свою порцию масла в огонь nextgen-страстей. Вслед за Питером Молинье, признавшемся любви к контроллеру Nintendo Revolution, мэтр шутеростроения Джон Кармак выразил свое IMHO касательно возможностей Xbox 360 и PlayStation 3. Гражданин Кармак признался в интервью интернет-ресурсу Next Generation, что рука и сердце его принадлежат Xbox 360, потому что программирование под эту чудо-платформу так похоже на разработку игр для PC, a developer kit от Microsoft - так и вообще нечто. Впрочем, желая казаться вежливым для всех одновременно, Джонни заметил, что PlayStation 3 “всяко разно мощнее”, да и отдавать предпочтение одной платформе id Software не собирается. Как не намеревается команда Кармака уходить и с PC-поля. Доказательством тому послужит следующий, покамест совершенно секретный проект крупнейшей независимой студии, выходящий на Xbox 360, PlayStation 3 и PC одновременно. - ***Bros.***



Джон старым ориентациям остался верен. Просто разжился новыми

Вот вам и AAA

Majesco отступает

Жестокий в своей объективности две тысячи пятый практически приговорил издательский дом Majesco Entertainment к сносу: за финансовый год компания заработала всего 59.7 млн. долларов, что в два раза меньше прибыли-2004. И это еще можно назвать благополучным исходом, потому что обстоятельства могли сложиться гораздо печальнее: шутка ли, за последний квартал Majesco заработала всего 4.6 млн. долларов - ровно в десять раз меньше, чем за аналогичный период позапрошлого года!



На одних лишь ножках мисс Рэйн далеко не ускачешь

Тем не менее, Majesco выстояла. И собирается изменить свою политику - чтобы выжить. Издатель решил вернуться к старой, более скромной формуле бизнеса, потому что понял, что тягаться с лидерами рынка, играя на их поле, больше не сможет. Президент компании Джесси Саттон признался, что попытка вывести Majesco в высшую издательскую лигу была плохой идеей, потому что компания не располагала ресурсами на соответствующий маркетинг и достаточным количеством хитов для вторжения на рынок AAA-тайтлов. Пытаясь не отставать от гигантов индустрии, компания просто-напросто надорвалась. Теперь ей предстоит пройти своеобразный курс лечения, вернувшись в нишу скромных бюджетных проектов для PC, консолей и игр для наладонников. Господин Саттон не сомневается в скорейшем выздоровлении компании. Теперь мы не скоро увидим громкие релизы Majesco - издательство объявило курс на мейнстрим и едва ли в ближайшем будущем предпримет новую попытку растолкать небожителей вроде Electronic Arts и Ubisoft. - ***Bros.***

Smiling Gator Productions отсмеялась

Мы ее потеряли

Это был не самый храбрый и меткий боец, поэтому отряд не заметил его потери. А жаль. Из жизни под гнетом финансовых обстоятельств ушла замечательная студия Smiling Gator Productions, вынашивавшая в своем чреве недурственную MMORPG Twilight War: After The Fall. Маленькая независимая студия

Вполне, знаете ли, милая девушка. Была...



до конца сражалась за свою жизнь, но денег на реанимацию после банкротства найти не удалось. В результате мир лишился постапокалиптической ролевой игры на движке Source, некоторые скриншоты которой источали волнующую атмосферу посткатастрофы и даже местами апеллировали к святому (догадались, о чем мы?). Справедливости ради заметим, что подавляющее большинство картинок все-таки выглядело ужасно, поэтому особенно переживать из-за того, что "Сумеречная война" так и не началась, не стоит. А вот Smiling Gator Productions жаль, да... - *Bros.*

Высокое напряжение

High Voltage увольняет сотрудников



Вряд ли закрытой оказалась Zathura. Ведь делается игра для "заокеанской коробки" и "японской станции". А такие проекты нынче в разряде неприкосновенных

Очередной независимый разработчик пострадал от рук издателя: High Voltage Software, студия с двенадцатилетней историей, отправила на улицы Чикаго 36 своих сотрудников. Не велика потеря - в штате осталось еще 120 "любящих свое дело профессионалов". Руководство компании вообще спокойно, как покушавший удав: по словам топ-менеджеров High Voltage Software, дела у студии идут отлично, просто некий неназванный издатель закрыл один из пяти разрабатываемых под высоким напряжением проектов (тоже неназванного), и люди оказались ненужными, вследствие чего и были уволены. Так что не волнуйтесь. У разработчиков Charlie and the Chocolate Factory и Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude все ОК. Просто 36 человек оказались лишними. А так все ОК. ОК, говорим же вам! - *Bros.*

Зима IGITA

Индийский игрострой обзавелся профсоюзом



Организованная группа индийских производителей видеоигр объявила о создании Ассоциации производителей и продавцов видеоигр Индии (Indian Games Industry and Trade Association, iGITA) - первой организации подобного рода в этой стране.

В соответствии с данными пресс-релиза, учредителями Ассоциации выступили Interactive, Electronic Arts Asia, Hungama, Indiagames, Mauj, Microsoft India (Entertainment & Devices Division), Mobile2Win, Paradox Studios, Small Device и Tinfo Mobile.

Основной задачей iGITA станет создание условий для эффективного сотрудничества между интернациональными и внутригосударственными тружениками игростроя, а также их ассоциациями. Значительную роль в деятельности организации займет обеспечение информирования своих членов по профильным вопросам, бизнес-консультирование, а также оказание содействия индийским компаниям в привлечении средств инвесторов.

Комментируя произошедшее, господин Раджеш Рао - босс Dhruva Interactive - обозвал создание Ассоциации важным этапом в развитии индийской игровой индустрии. Рао выразил уверенность в том, что iGITA обеспечит эффективный промоушн (среди населения страны) видеоигр в качестве замечательной формы развлечений и поможет вывести местных игроделов на международный уровень.

Пренит Малхорта, управляющий Electronic Arts Asia, отметил, что в настоящее время Индия стоит на пороге революции видеоигровых технологий. "Electronic Arts от всей души приветствует создание ассоциации, которая обязательно обеспечит надлежащее взаимодействие индийских и зарубежных профессионалов игровой индустрии", - отметил топ-менеджер. - *Bros.*

Есть такая партия

Шведские пираты хотя в парламент

Шведские пираты совсем *?#@, как сообщают наши коллеги с сайта Boomtown.net. Капитаны флибустьерского флота Швеции решили проникнуть в Риксдаг (так называется местный однопалатный парламент, если кто не), основав собственную политическую - только представьте - партию! Союз очень левых сил называется Piratpartiet ("Партия пиратов"), вовсю агитирует со своего вебсайта и ставит целью отменить любые копирайты на территории отдельно взятой Швеции. Звучит как минимум смешно, а как максимум - самоубийственно, но такая партия действительно существует и действительно собирается открыто и вполне легально объявить войну авторским правам. Насколько далеко зайдет пиратская шутка - покажут выборы в Риксдаг 24 сентября. Чтобы пройти в парламент, флибустьерам фьордов надо набрать 1500 подписей. Прорвавшись к власти, морские шакалы намерены, только не смейтесь, заставить правительство Швеции отказаться от принятых ООН стандартов защиты авторских прав. Журналисты Boomtown считают, что таким нахальным образом распространители нелегального программного обеспечения отреагировали на недавнее обещание действующего правительства ужесточить меры борьбы с пиратством.

Мы же не сомневаемся, что затея обречена на провал, и с нетерпением ждем того славного дня, когда все эти эдварды тичи и черные бородачи окажутся на рее. В назидание прочим. По нашим сугубо реальным понятиям, под этим небом может жить только один пират. И имя его - Джонни Депп. - *Bros.*

Пираты всех стран, объединяйтесь!

PIRATPARTIET

Släpp kopieringen fri.
På riktigt.

Квартальный план




Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.


Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.


"Свой среди чужих, чужой среди своих" - замечательный фильм Никиты Михалкова хоть и рассказывает о нелегких и специфических трудовых буднях заклейменных историей и зачеркнутых генеральной линией нынешних сильных мира сего субъектов, но кому до этого есть какое-либо дело. Искусство - оно о чем угодно искусство, даже если угодно далеко не всем. Новая история из жизни Сэма Фишера поставит его в схожее с главным героем упомянутого кина положение. Разумеется, борьба с терроризмом нынче - дело куда более политкорректное нежели борьба за объединение пролетариев всех стран, но мы верим, что любые политические заморочки при восприятии игры будут вынесены далеко-далеко за скобки, а в скобках останется лишь самое-самое главное и сильно-сильно ожидаемое - Творчество с большой буквы "Т".

1. В графе "Премьера" указана дата выхода самой первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за сломанные термометры, протекшие радиаторы, просроченные проездные и переносы сроков релизов.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Monster Madness	Artificial Studios	14 марта
	Winx Club	Konami	15 марта
	Commandos: Strike Force	Eidos	17 марта
!	American McGee Presents: Bad Day L.A.	Enlight	20 марта
!	SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate	Vivendy	24 марта
	Battlefield 2: Armored Fury	Electronic Arts	28 марта
!	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft Entertainment	31 марта
X	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft Entertainment	5 апреля
!	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	12 апреля
!	Half-Life 2: Aftermath	Electronic Arts	24 апреля
	Mage Knight: Apocalypse	Namco Bandai Games	27 апреля
	Jaws Unleashed	Majesco	12 мая

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
	Space Empires V	Strategy First	28 февраля
!	Lord of the Rings Battle For Middle-earth 2	Electronic Arts	3 марта
!	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	24 марта
	Faces of War	Ubisoft	24 марта
	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	31 марта
!	SpellForce II	JoWooD Productions	21 апреля
	Wildlife Park 2	Deep Silver	21 апреля
	War on Terror	Deep Silver	28 апреля
●	City Life	Deep Silver	12 мая
!	Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	28 мая

SIMULATION - SPORTS

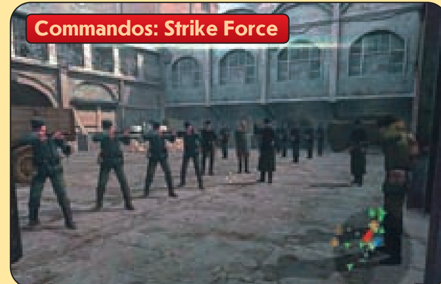
	Игра	Издатель	Когда
	Kick'n'Rush Soccer 2006	Xing	27 февраля
!	Crashday	Atari	28 февраля
	ToCA Race Driver 3	Codemasters	28 февраля
	FIFA Street 2	Electronic Arts	3 марта
	Evolution GT	Black Bean Games	15 марта
	OutRun 2006: Coast 2 Coast	SEGA	19 марта
	FUEL	DreamCatcher Interactive	20 мая

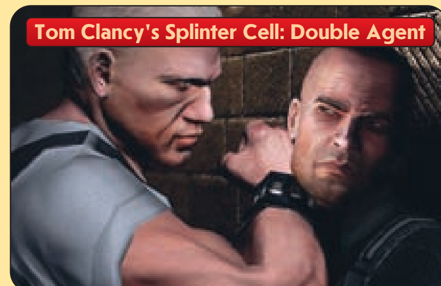
RPG - ADVENTURE

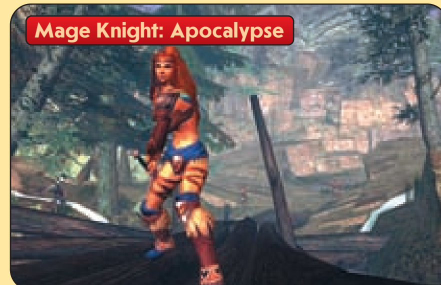
	Игра	Издатель	Когда
!	Paradise	Ubisoft	28 февраля
!	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	21 марта
	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendy Universal	28 марта
	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	31 марта
	The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Nobilis	19 апреля

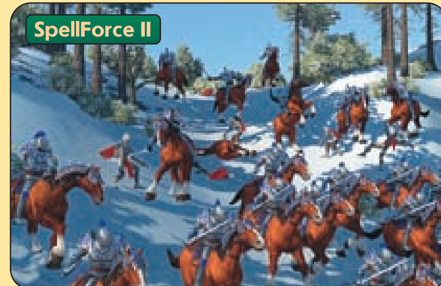
ONLINE

	Игра	Издатель	Когда
	EverQuest II: Kingdom of Sky	Sony Online Entertainment	21 февраля
	EverQuest: Prophecy of Ro	Sony Online Entertainment	26 февраля
!	Dungeon & Dragons Online: Stormreach	Atari	28 февраля
	RF Online	Codemasters	20 марта
	Seed	RGD	2 апреля
	Final Fantasy XI Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	20 апреля













Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Conflict: Терроризм	Conflict: Global Storm	TPS	1C	6.7	30 сентября 2005
Вьетконг. Кулак Альфа	Vietcong. Fist Alpha	FPS	1C	Нет	4 февраля 2004
Дипломатия	Diplomacy	TBS	1C	6.8	4 ноября 2005[1]
Лемони Сникет: 33 несчастья	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Adventure	1C	Нет	9 ноября 2004
Михаэль Шумахер: Мировое турне	Michael Schumacher World Tour Kart 2004	Racing	1C	Нет	9 ноября 2004
Сумасшедшие гонки. Sunny Race	Sunny Race	Arcade/Racing	Новый Диск	Нет	24 ноября 2005
Такеда 2: Путь самурая	Takeda 2	TBS/RTS	1C	см. в номере	Мировая премьера
	Max Payne 2	TPS	1C	9.0	14 октября 2003[2]
	Rat Hunter	FPS	GFI, Руссобит-М	Нет	Мировая премьера
	Silent Hunter III	Simulator	1C	9.1	15 марта 2005[3]

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Волкодав (Gaijin)		Action	1C	Апрель	Мировая премьера
Волкодав (Meridian'93)		Action/RPG	1C	Апрель	Мировая премьера
Волкодав: Месть Серого Пса		Action/RPG	Акелла	Апрель	Мировая премьера
	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	RTS	Buka Entertainment	Март	Мировая премьера
	Heroes of Might and Magic 5	TBS	Nival Interactive	Март	Мировая премьера
	Sakura Wars	Adventure	Акелла	Март	2000
	Sniper Elite	TPS	Buka Entertainment	Март	30 сентября 2005

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ЯНВАРЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case	DVD-Box
Call of Duty 2 DVD **(1С)**	Sims 2. Русская версия **(Софт Клаб)**
Магия крови **(1С)**	Need for Speed Most Wanted **(Софт Клаб)**
Max Payne 2 **(1С)**	F.E.A.R. (Director's Cut) Русская версия **(Софт Клаб)**
Хроники Нарнии. ЛКиВШ **(Новый Диск)**	Harry Potter and the Goblet of Fire **(Софт Клаб)**
Silent Hunter 3 DVD **(1С)**	Battlefield 2: Special Forces **(Софт Клаб)**
Корсары 3 DVD **(1С)**	Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Мадагаскар **(1С)**	Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth **(Софт Клаб)**
Корсары 3 **(1С)**	Act of War. Шок и трепет **(GFI / Руссобит-М)**
Такеда 2: Путь самурая **(1С)**	Warcraft 3: The Frozen Throne. Русская версия **(Софт Клаб)**
Антология Counter-Strike 1 **(Buka Entertainment)**	FIFA 06. Русская версия **(Софт Клаб)**

Diplomacy. Рецензия в номере 12(103) 2005



То есть, понимаете, они (Paradox Interactive) все сделали хорошо. Базовая идея передана очень качественно, игровая партия занимает часдва вместо восьми-девяти, интерфейс прост и понятен, графика впервые в парадоксовской истории трехмерна - и пусть это далеко не идеал на сегодняшний день, уровень вполне приличный, включая анимацию аватаров противника. Игра даже умудряется некоторое время следовать исторической канве: часто дебют весьма напоминает реальные события осени 1914 года, если, конечно, не брать в расчет захват нейтральных стран.

Silent Hunter III. Рецензия в номере 05'(96) 2005



Год с небольшим назад, рассказывая о начале разработки SH III, я позволил себе немного помечтать. Поведал о том, каким представляется мне идеальный симулятор ПЛ времен Второй мировой. Напомню: хотелось видеть в игре полноценную команду ПЛ, с возможностью прокачки всех ее членов; реалистичный (точнее, адекватный) AI неприятельских кораблей; режим свободной кампании, в которой не приходится раз за разом переигрывать одну и ту же миссию до успешного ее завершения. Не рискну утверждать, что разработчики внимательно изучили мое творение (хотя и не исключаю этого) и приложили все усилия для удовлетворения высказанных пожеланий, но конечный результат весьма близок к игре моей мечты.

Max Payne 2. Рецензия в номере 11'(78) 2003



И напоследок - главный "увы-и-ах" Max Payne 2: эта игра проходится максимум за десять часов - это при просматривании всех телепрограмм, прослушивании всех разговоров, детальном изучении закоулков всех уровней и всех перезагрузках. Конечно, игрушка эта настолько увлекательная, что мне тут же захотелось пройти ее на открывшемся более высоком уровне сложности. Но по второму разу, как последующему за ним третьему, пропуская все заставки и комиксы между миссиями, игра проходится часа за полтора-два. И даже дополнительные режимы игры Minute Man и Dead Man положения не исправляют: Max Payne 2 - ужасно, чудовищно короткая игра.

Илья ПОЛЯКОВ

HELLION: THE MYSTERY OF INQUISITION

Жанр FPS **Издатель** Отсутствует
Разработчик Flying Fish Works **Дата выхода** 2006
Сайт www.hellion-game.com

Темная страсть к зачумленным закоулкам средневековья заставляет девелоперский мир нервически дергать бровью. А и правда - просторы для творчества, как грезится, неограничены ничем, но отчего-то всяческие попытки замутить шедевр сводятся к мрачным сиплоголосым типам в серых балахонах. Инквизиция, дорогие друзья. Дивная организация.

Сюжет Hellion безумен. Безумен по-хорошему, с бесноватым огоньком в зрачках, с завываниями в открытую форточку и прочая. Тринадцатый век. Огнем, каленым железом и недистиллированной водой инквизиция творит понятное только ей правосудие. На востоке безобразничает нехороший Чингисхан (только не спрашивайте, зачем он здесь). Между тем, тысячи детских жизней, иссякших во времена Детского Крестового похода, пробуждают от вечного сна Аримана (Aryman) - владыку Бездонной Бездны. Сами понимаете, джентльмен с подобным именем и хобби никак не может оказаться напомаженным душкой. Так оно и случается. Аримашка посылает в бой орды подвластных ему демонов, кажет дули Святой церкви и вообще ведет себя форменным дебоширом. Юный служитель "опиума для народа", взяв в правую руку крест, а левую - богоугодную дубинку, идет крошить бесов. Поднимается занавес, The Mystery of Inquisition танцует канкан...

Ну и конечно, заверения о полностью трехмерном графическом движке "поколения некст". Как минимум. "Думтри" стреляется из рогатки, очередной "Нереал" в панике считает полигоны конкурента и постоянно ошибается на пустяк в пару миллионов... Впрочем, ранние скриншоты дрожи в коленных чашках не провоцируют - желания пасть ниц покуда не возникает. 2006 только начался. Подождем?

Декорации те же, только вид сверху



Декорации... снова опять. Но натура могучая, тут не поспоришь



Накушавшись винегрету, Ацкие бесы загадили всю церковь...



IMMORTALS: THE HEAVENLY SAGE

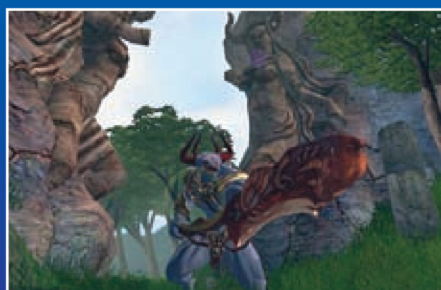
Жанр TPS **Издатель** Отсутствует
Разработчик Envisage Reality **Дата выхода** 2006
Сайт www.envisagereality.com

Изучая куцую биографию и двухминутный ролик Immortals: The Heavenly Sage, ловишь себя на мысли, что в голову волчком вворачиваются странные ассоциации. Неким мифическим образом смешавшиеся образы рисуют плодовитую картину единения Fable и KoTOR. Верите ли, внешнее сходство едва ли не родственное.

Хотя ролевые чудеса категорически не обещают. Отнюдь! Envisage Reality измысливает полумифическое сочетание TPS, slash-рубилова и adventure, привязывает к дитю некую древнюю китайскую легенду, а после делает одухотворенное лицо. Аппетитная на вид movie-дразнилка мечет на экран монитора сочнейшие артворки изящно машущего шестом Главного Г., минотавра (кажется) баклажанного колера и обряженные в густую зелень заросли. Саму дуэль с рогатым молодцем, разумеется, не показывают, оставляя почтеннейшую публику исходить на ротовые жидкости в трепетном ожидании.

Как угодно. Мы - народ терпеливый.

Какой у вас, товарищ, большой и тяжелый тесак. Что-нибудь компенсируем? Судя по стыдливым металлическим трусам - еще как компенсируем



Заросли - чистый FarCry. И это очень даже комплимент



Владимир ЧАПЛЫГИН

АДСКАЯ ВОЙНА В РАЙСКИХ МЕСТАХ

Хочется, чтобы наш мир был постоянен, не изменялся, как след рыбацкой лодки, плывущей вдоль берега...
Минамото-но Санэтомо

Жанр FPS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Crytek Studios **Дата выхода** IV квартал 2006 **Сайт** www.crytek.com

Если бы Crytek Studios не было, то ее стоило бы придумать. Разработчикам было достаточно выпустить лишь один продукт, чтобы такие зубры, как Джон Кармак из id Software, Тим Свини из Epic Games, Гейб Ньювелл из Valve Software и многие другие сильные мира сего, стали воспринимать их как прямых конкурентов в гонке высоких технологий. Far Cry доказал остальным, что даже в эпоху больших бюджетов и огромных команд небольшая, но очень настырная группа единомышленников способна прогнуть этот мир под себя. Проект зародился в 2001 году (тогда он назывался X-Isle), впервые предстал перед публикой в июне 2002-го во время запуска NVIDIA-линейки GeForce 3, закрепил успех в марте 2003 на Games Developers Conference, окончательно влюбил в себя зрителей на выставке E3 2003, а на прилавках магазинов появился в марте 2004 года, опередив и Doom 3, и Half-Life 2. Для FPS, который строится на абсолютно новой технологии, три года разработки - достаточно короткий срок.

Мы в ответе за тех, кого приручили

После релиза на некоторое время показалось, что сотрудники Crytek Studios решили почивать на лаврах и выжимать из успешного детища все соки. В 2005 году состоялся выход значительно измененной версии игры для Xbox, а также были анонсированы свежие проекты из вселенной Far Cry для приставок нового поколения. Неужели разработчики совсем позабыли про сделавший их знаменитыми PC? Вовсе нет! Все это время при финансовой поддержке издательства Electronic Arts (до этого компания сотрудничала с французскими соседями из Ubisoft Entertainment) программисты в режиме строжайшей секретности корпели над доморощенным движком нового поколения с рабочим названием Cry Engine 2. Пришла пора приоткрыть завесу тайны и показать получившийся результат. Имя его - Crysis.

Психическая атака на глаза

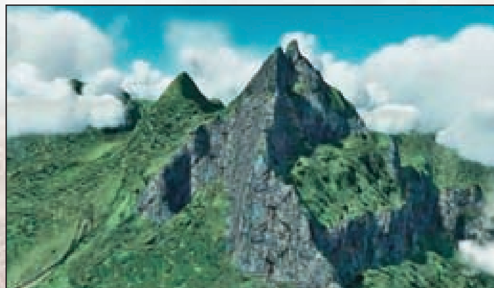
Одной из главных графических изюминок новой игры является полноценная поддержка возможностей, заложенных в еще толком не анонсированном DirectX 10. Немецкие разработчики уже год тесно сотрудничают с Microsoft. Похоже, Crysis станет первой игрой, которая будет использовать свежую технологию компании Билла Гейтса.

На втором месте по степени актуальности идет HDR (High Dynamic Range). В отличие от десятого DirectX, эта штука не так нова. Crytek включила ее полноценную поддержку в патч 1.3 для Far Cry, а появившийся в конце прошлого года уровень Lost Coast наглядно продемонстрировал, насколько сильно с ней преобразовывается визуальная сторона Half-Life 2. Суть HDR состоит в том, чтобы максимально реа-

Растительность отбрасывает максимально правдоподобные тени



На вершину способен забраться только самый отчаянный скалолаз



Я тучка, тучка, тучка, я вовсе не НЛО





Вид на остров из кабины вертолета

листично показать на экране монитора все мыслимые и немыслимые законы природы, связанные с динамическим освещением. Например, рассеивание света, преломление прямых солнечных лучей, постепенное привыкание глаз к яркому свету после выхода из темного помещения и так далее.

Наконец, третий плюс - это шейдеры четвертого поколения и поддержка последних достижений в области реалистичной физики. Любой предмет разрешается уничтожить или использовать. Въехавший на полной скорости в деревянный дом армейский грузовик разносит здание на отдельные составные части, но при этом сила удара серьезно сказывается и самой машине. Или, например, наблюдатели противника теперь способны засечь даже блики от оружия.

Самое интересное заключается в том, что вся эта красотища не особо прожорлива до железа. С минимальными настройками Crysis запустится на машине с процессором частотой в 2 ГГц, 512 Мб оперативной памяти и видеокартой с 128 Мб на борту. В качестве идеала выступят многоядерный процессор, 2 Гб оперативки и самая навороченная видеокарта на рынке.

Остров Баунти, да не тот

Как и в Far Cry, действие игры развернется на невероятно красивом тропическом острове. Собственно, на этом все сходство с предыдущим творением разработчиков и заканчивается. Дальше идут только отличия. Недалекое будущее. Упомянутый райский уголок атаковали холодолюбивые инопланетяне. Для начала захватчики решили заморозить поверхность

Пусть путь прокладывает боевой товарищ, а я пока постою сзади



Эволюция океана и пальм

По приведенным ниже скриншотам можно проследить, насколько сильно с годами менялся внешний вид тропических локаций. При таких бурных темпах разработчики вскоре доберутся и до фотореалистичной графики.



Май 2002 года. Скриншот сделан из ранней технической демо-версии Far Cry



В таком состоянии Far Cry увидели посетители майской выставки E3 2003

Финальный вариант Far Cry



Январь 2006 года. Создатели Crysis пытаются достичь доселе невиданных высот




Ломать - не строить


Машина пламенем объята, вот-вот рванет боекомплект...

Тихого океана. Правда, первая атака толком не получилась. Силы ПВО Китая и Северной Кореи обнаружили странный астероид (на самом деле - неизвестный вид оружия) уже на подходе к Земле и шуганули по нему ракетами, после чего стянули к месту падения осколков свои ВМС. Вездесущая армия США страсть как захотела поучаствовать в расследовании событий (по сути дела развернулась скрытая война за доступ к неизведанному ресурсу) и направила к месту происшествия сформированный на скорую руку отряд специального назначения. Естественно, в нем нашлось место и крутому главному герою по имени Джейк Данн. Команда тайно десантировалась на покрытый непроходимыми джунглями остров, куда угодила самая большая часть астероида. Собственно, с этого момента и начнутся наши приключения. Сначала придется разбираться с корейскими солдатами, а потом иметь дело с представителями инопланетной расы.

Передовые технологии правят миром

Что касается жанровой принадлежности, то Crysis - это типичный FPS с обилием кровопролитных боев и с минимальным углублением в командную тактику (просто ряд эпизодов придется проходить при поддержке напарников). У главного героя окажутся на вооружении не только самые передовые "стволы" (каждый можно проапгрейдить тем или иным способом), но и инопланетное оружие (пока что известно лишь о средстве для молекулярной заморозки). Все добытые в бою трофеи, а также образцы доселе невиданных веществ складываются в рюкзак.

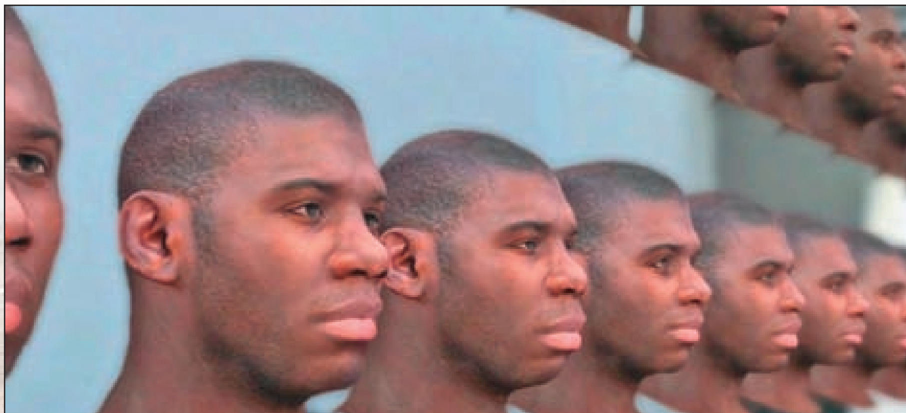
Отдельно следует упомянуть о некоем особом костюме под названием nano muscle suite. Последнее достижение человеческой мысли способно излечивать раны, защищать от холода, резко изменять температуру тела хозяина, стрелять электрическим разрядом и заглушать создаваемые человеком звуки. Например, стук каблуков специальных ботинок на магнитной подошве или же треск пистолета-пулемета. Также ожидается наличие управляемых транспортных средств: джипов, моторных лодок, боевых вертолетов и даже сверхзвукового самолета, вертикально взлетающего с палубы авианосца.

Non-stop action

На прохождение одиночной кампании среднестатистический игрок затратит примерно 10 часов реального времени. Как таковых уровней с классической подзагрузкой локаций не ожидается. Будет один огромный остров, на котором придется постепенно выполнять поставленные командованием задания. Кстати, внешность всех противников должна генерироваться движком в режиме реального времени в соответствии с заранее созданными шаблонами. Так что "двоих элиенов из ларца, одинаковых с лица" в одном кадре не предвидится. Не будет и классических боссов уровней, хотя на пути у главного героя встретятся настолько большие враги, что для уничтожения придется залезать им на голову.

Разработчики серьезно подошли к созданию многопользовательского режима. Помимо стандартных capture the flag и deathmatch, ожидается некая "охота на артефакты". В центре локации расположится склад, битком набитый всякими ценностями, а по краям - базы противоборствующих сторон. Каждый участник или команда должны захватить как можно больше полезностей и отнести их к своим ученым, взамен они получат более мощные виды оружия или какое-то средство передвижения. Причем артефакты разрешается таскать не только со склада, но и с базы соперника.

Фабрика по производству клонов в действии



В ожидании путевки в рай

В игровой индустрии очень часто встречается синдром второго проекта. Суть его заключается в том, что окрыленные успехом первенца разработчики позволяют себе делать послабления в различных мелочах. Словно пущенный с вершины горы альпинистом маленький снежок, со временем недостатки превращаются в огромный ком проблем, который, в конце концов, сваливается на игру и негативно сказывается на ее качестве. Безусловно, графика у Crysis чудо как хороша: богатый растительный мир, пляжи с белым песком, динамическое освещение и так называемые мягкие тени. Все увиденные красоты и не перечислишь. Но только с одними передовыми технологиями далеко не уедешь. Что ж, с нетерпением ждем выставки E3 2006, на которой ожидается демонстрация реального гейм-плея. 







Call of Juarez

Махмуд

ЗОВ АМЕРИКАНСКИХ ПРЕДКОВ

Знаешь, на свете есть два типа людей - те, у кого пушка, и те, кто копает. Ты копаешь.
К/ф "Хороший, плохой, злой"

Жанр FPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Techland **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.callofjuarez.com

Хватит проливать кровь в городах Европы и на полях России. История двадцатого века, конечно, занимательна, и все это было не так уж и давно, поэтому вспоминать легче, да и живые свидетели происшедшего иногда попадаются. Гораздо труднее - попытаться вспомнить то, чего не помнит вообще никто.

Западный образ жизни

Но интереснее всего в этом то, что делают игру даже не жители самого свободного континента в мире, а люди, которые находятся от Нью-Йорка по другую сторону океана, в Польше.

Последняя "чисто ковбойская" игра вышла черт знает сколько времени назад, и с тех пор геймеры могли любоваться на дуэли ковбоев только по телевизору. Студия Techland решила исправить эту вопиющую несправедливость и толкнуть игрока в самое пекло дикозападной жизни: ограбления банков, нападения на поезда, дуэли и перестрелки между гордыми пастухами, шерифы и бандиты - в общем, все то, что заставляет этот свободолюбивый народ... хм... гордиться своим прошлым.

Дело происходит как раз на территории, которую очень любят голливудские режиссеры, - юге Соединенных Штатов, как раз в том месте, где проходит граница с Мексикой. Билли Свечка сбегает из дома ненавистного отчима Томаса. Через два года он возвращается обратно, но попадает прямиком в ад. Вся его семья, включая отчима, убита, и можно только плакать над их телами. В это время на ферму приезжает брат Томаса, проповедник Рэй, в свое время бывший стрелком не из последних. Представьте себе его реакцию, когда он видит тела своих родственников и рядом с ними парнишку, который вдруг срывается с места и убегает. Разумеется, священник заподозрил Билли в убийстве родителей, схватился за свой старый "Миротворец" и побежал мстить пареньку.

Раз ковбой, два ковбой

Играть придется за каждого из персонажей поочередно и, соответственно, по-разному проходить миссии. Рэй - стрелок, поэтому все его проблемы решаются одинаково - убийством оппонентов. Билли - еще пацан и не может действовать так, как его преследователь, а значит, он потихоньку проникает туда, куда ему надо, и бесшумно валит зазевавшегося противника.

Конечно, это не значит, что задачи будут однообразными. Совсем наоборот, разработчики обещают весь спектр услуг, предоставляемых Диким Западом. Самое интригующее - это возможность лично поучаствовать в дуэлях.

В качестве подручных средств будет все оружие тех времен, начиная с разных револьверов и их модификаций и заканчивая "винчестерами" и "ремингтонами". Помимо этого, в игру будут введены кое-какие элементы, способные разнообразить банальную пальбу по движущимся целям. Скажем, концентрация, которая позволит игроку "приблизить" цель и тем самым повысить точность стрельбы. Или режим быстрой стрельбы, позволяющий пальнуть несколько раз, прежде чем оппонент успеет выхватить пистолет. И, наконец, способность персонажа уворачиваться от пуль с помощью почти акробатических трюков.



Господа, в вашем городе у кого-нибудь есть белая простыня?

Мой хромированный "винчестер"

Картинку обеспечивает доморощенный движок Chrome, который уже проявил себя в одноименной игре. Набор фич просто поражает. Это и Shader Model 3.0, и мимика персонажей, и реалистичное освещение, и открытые, насыщенные растительностью пространства. На природу будет действовать ветер и другие погодные условия, а все герои будут соответствующим образом "окуклены" (говоря по-русски, это банальный ragdoll). И дополнят общую картину соответствующим образом оформленные помещения.

Все известные на этот момент детали об игре только усиливают интерес к ней. Без сомнения, нас ждет выдающееся творение, не только повествующее о жизни ковбоев, но и приглашающее игроков принять в ней непосредственное участие.

Упс! Погоди секунду, что-то у меня пистолет сломался



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



Жанр Stealth TPS **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** Ubisoft Montreal **Дата выхода** IV квартал 2006 **Сайт** www.bewaresamfisher.com

За долгие годы образцово-показательной службы в секретном правительственном Агентстве национальной безопасности (подразделение "Третий эшелон") Сэм Фишер стал лучшим оперативником всея Америки. К 2008 году на его счету насчитывалось больше сотни ликвидированных врагов нации, пара предотвращенных межгосударственных конфликтов и несколько вовремя разогнанных террористических организаций, угрожавших человечеству применением оружия массового поражения. В общем, не сотрудник, а чистое золото. Такого - хоть в рамочку и на доску почета вешай.

Запятнанная репутация

Злоключения начались с того дня, когда в результате несчастного случая погибла его единственная 23-летняя дочь Сара. Сэм - тертый калач, но такой удар в спину ему не снился даже в самом страшном сне. Руководство тут же выделило оперативнику отпуск, но внеплановый отдых только усугубил ситуацию. И без того немногословный Фишер замкнулся в себе и на глазах у окружающих стал постепенно превращаться в совсем другого человека.

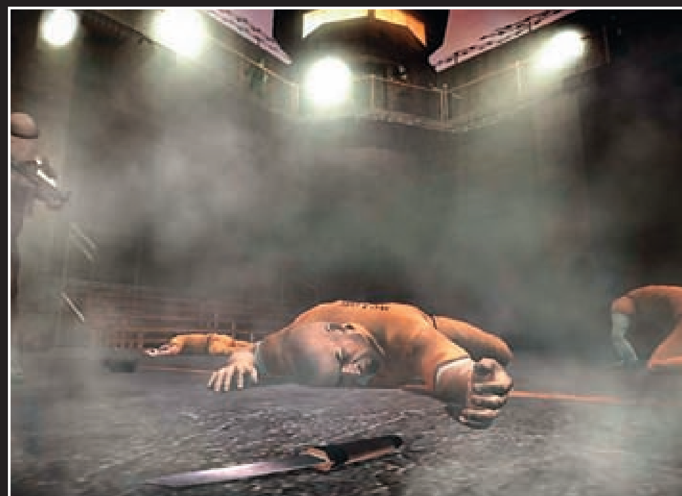
Через некоторое время он досрочно прервал отпуск и попросил начальство послать его на самое сложное задание, а затем как в воду канул. Пропавший из вида оперативник был обнаружен совершенно случайным образом: видеокамера одного из банков зафиксировала во время ограбления лица нападавших, и следователи опознали физиономию пропавшего спецагента. Выяснилось, что ранее те же самые налетчики успели обчистить еще несколько финансовых учреждений. Чуть позже полиция устроила в одном из банков засаду. В отличие от остальных членов банды, Сэм не оказал сопротивления, а спокойно сдался на милость органам правопорядка и получил за все свои "приключения" 20 лет отсидки в колонии строгого режима.

Пять за побег, два за детсад

Два десятка лет - огромный срок. Чуть меньше, чем возраст погибшей дочери. А тут еще сорока на хвосте принесла весточку, что унесшая жизнь Сары автокатастрофа была далеко не случайной. Дескать, история про пьяного водителя - это сказки братьев Гримм, а на самом деле…

Из тюрьмы удалось сбежать благодаря внезапно полыхнувшему пожару. Пока встревоженная охрана боролась с

"Оружие в сторону, мордой в пол! Живо!"



Новый тюремно-олимпийский вид спорта: синхронные прыжки на головы охранникам





Двое против одного, но можно надеяться на фактор внезапной атаки

огнем, подстриженный под Котовского Сэм каким-то невероятным образом умудрился покинуть стальную клетку, а заодно прихватил с собой сокамерника. Прибившийся человек в оранжевой робе - отнюдь не простой смертный, а птица высокого полета: один из лидеров могущественной преступной организации "Армия имени Джона Брауна" Джейми Вашингтон. На свободе благодарный подельник пообещал посодействовать в раскрытии тайны смерти дочери, но взамен попросил помочь решить ряд деликатных вопросов для его синдиката.

По ходу игры Сэму придется иметь дело с множеством второстепенных персонажей. Спектр знакомств велик. Тут вам и депутат Карл Моссом, и специалист-химик Энрика Виллабланка (откроем небольшую тайну: именно в нее по уши влюбится спецагент), и один из боссов преступного мира Эмиль Дафрайс, и еще множество интересных личностей. Всего разработчики планируют внедрить в Double Agent около 150 активных персонажей.

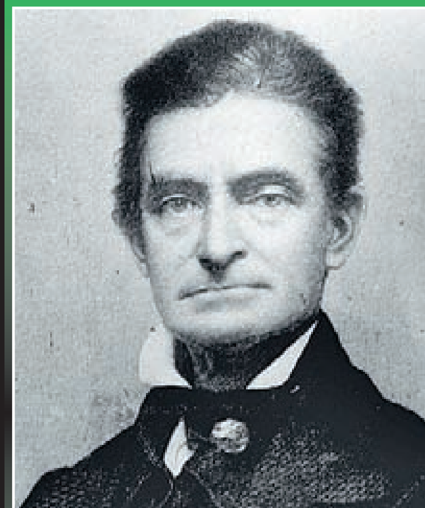
В ходе выполнения миссий нам придется посетить множество интересных мест: Лиссабон, Шанхай, одну из воюющих африканских стран, Мадрид, Рио-де-Жанейро, Берлин, Исландию и Нью-Йорк. Причем прохождение некоторых операций окажется нелинейным. Игрок будет вправе самостоятельно выбрать, какую из противоборствующих сторон ему поддержать в том или ином конфликте (а, может, лучше и вовсе остаться незамеченным). Но учтите, принятое решение повлияет на дальнейший ход событий.

Мы идем, летим, плывем. Наше имя - легион

На вольных хлебах Фишер сменит оранжевую робу на более стильную одежду. Экипировка будет меняться от операции к операции. На одно задание главный герой отправится в классическом черном обтягивающем прорезиненном костюме, а, например, по заснеженной местности он будет передвигаться в белом маскировочном халате. Окончательный список гаджетов пока что неизвестен. Зато мы точно знаем, что в одной из миссий Сэму придется прыгать с парашютом и во время полета делать различные кульбиты. А еще разработчиками намечено ныряние под воду с аквалангом. Да не простое, а с экстремальным всплытием. Выглядит оно следующим образом: герой разламывает лед мощным плечом и утаскивает за ноги на дно ничего не подозревающего охранника с автоматом.

Еще одна свежая фича - наделение дополнительной интерактивностью источников света. Теперь разрешается не только стрелять по каждой лампочке в отдельности, но и можно будет пробраться в специальное помещение с ра-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



КТО ТАКОЙ ДЖОН БРАУН?

Джон Браун - реальный исторический персонаж, прославившийся бескомпромиссной борьбой за права рабов. В 1859 году он совершил налет на армейский склад оружия, чтобы снабдить трофеями армию сподвижников. За это дерзкое преступление он был приговорен федеральными властями города Чарльзтаун (штат Виргиния) к смертной казни через повешение.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

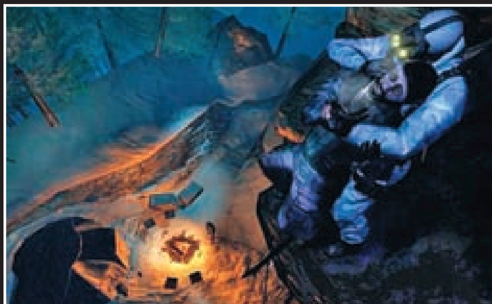
ПРЕВЫШЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Знаете ли вы, что Агентство национальной безопасности не имеет права проводить спецоперации за пределами США? Дело в том, что все подобного рода развлечения являются прерогативой ЦРУ. Получается, что многочисленные международные командировки Сэма Фишера в предыдущих трех частях сериала были незаконными, так как начальство оперативника попросту превысило пределы полномочий своей организации.

- А почему мы записались в скалолазы?
- А потому, что и здесь, и в Москве -25: тут хоть активно подвигаемся



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



Наконец-то Сэму вернули трехглазый чудо-прибор



Отстреливание противников сверху. Как же это жестоко!



Похоже, перед нами разыгрывается сцена, в которой Сэма проверяют на верность преступным идеалам

ботающим генератором и вырубить свет во всем здании.

Старый конь борозды не испортит?

К сожалению, игра разрабатывается на усовершенствованной версии старого движка. Если достать подшивку выпусков "Навигатора игрового мира" за последние три года и прочесть материалы по предыдущим эпизодам, то выяснится, что сериал все еще использует графическую технологию первой части.

С другой стороны, вроде бы раньше на качество картинки никто не жаловался. Будем надеяться, что программисты хорошенько подкрутят старые гайки. Из визуальных наворотов заявлено значительное расширение размеров локаций и изменяющаяся мимика персонажей (разработчики придумали более 30 вариантов выражения лица). Помимо этого, в движок внедрена система normal mapping, которая позволяет поддерживать высокую детализацию объектов на экране, но при этом снижает нагрузку на компьютерные железки.

Несколько слов о сетевом варианте игры. В отличие от одиночного режима, особых пертурбаций он не претерпел, если не считать появления неких летающих датчиков. Нас ожидает знакомое противостояние оперативников и наемников (теперь они называются upsilon force). Первые смотрят на мир с перспективой от третьего лица, а вторые предпочитают использовать вид из глаз. Изменятся лишь карты и количество одновременно поддерживаемых на них игроков: с четырех до шести.

Обещанные фишки выглядят весьма убедительно. Да и сюжет Double Agent очень сильно отличает игру от ее предшественников. До сегодняшнего дня в каждой новой серии разработчикам удавалось не только соответствовать высокой планке, заданной первой частью, но и поднимать ее все выше и выше. Похоже, все идет к тому, что у них получится это в четвертый раз.

P.S. Выходит, что Сэм из-за желания отомстить за смерть дочери пошел на поводу у бандюганов. Вовсе нет. Ограбление банков, поимка на очередном "скачке", отсидка в тюрьме и многие другие вещи были подстроены "Третьим эшелоном". Только об их проведении знал один единственный человек - прямой начальник Фишера Ирвинг Ламберт. Все остальные люди из Агентства национальной безопасности об этой тайной операции даже не догадывались. Уж слишком велик был риск, что посторонние лица помогут преступникам раскрыть внедрившегося "крота". Так что получается, что бравый спецагент вовсе не плохиш, а самый что ни на есть правильный мальчиш.



ПО ПРОЗВИЩУ "ЗВЕРЬ"

Раньше противников приходилось уничтожать по следующей схеме: включив прибор ночного видения, под покровом темноты игрок подбирался к врагу сзади, крепко хватал ничего не подозревавшего бедолагу за шею, отводил в самый дальний уголок и там оглушал. Теперь же, как минимум в начале игры, нам предстоит действовать по-другому, поскольку в тюрьме у Сэма не будет ни стрелкового оружия, ни уникального трехглазого прибора, ставшего уже притчей во языцех, со встроенной функцией тепловизора. Следовательно, при выключенном свете дальше своего носа Фишер, как и любой нормальный человек, ничего не видит. Хорошо хоть, что есть внезапно нарисовавшийся напарник. Его можно использовать в качестве приманки для отвлечения внимания охранников так, как это показано на скриншоте.

Не стреляйте, не стреляйте! Просто подойдите ко мне на пять метров ближе



Они лишили меня работы, они посадили меня в тюрьму, но, самое главное, они отобрали мои любимые зеленые глаза. Я отомщу



Юрий ПЛЕШАКОВ



ДЛЯ ТЕХ, КТО НИЧЕГО НЕ БОИТСЯ

Паранойя - психическая болезнь, характеризующаяся стойким бредом.
Толковый словарь С. Ожегова

Ни для кого не секрет, что продолжительность жизни игры на жестком диске во многом зависит от возможности создания для нее контента самими игроками. Проще говоря, наличие редактора и правильно растущих рук у пользователя может продлить время, в течение которого к игре будет сохраняться интерес, на очень длительный срок. Земля русская умельцами славилась издревле. Именно поэтому очень странным кажется то, что для всеми любимого суперпопулярного Half-Life нет каких-либо больших проектов, сделанных отечественными талантами. Вернее, так было вчера.

А сегодня мы берем интервью у Михаила Кадикова (он же BuZZeR), лидера проекта "Паранойя", который прекрасно известен русскоязычному CS-сообществу как автор отличнейших карт.



Навигатор игрового мира: **Михаил, как так получилось, что один из лучших мапперов решил забросить CS и заняться разработкой модификации?**

Михаил Кадиков: Строить арены для мультиплеерных баталий - это здорово. Но, на мой взгляд, создание карт для синглплеерных игр дает гораздо больше возможностей в плане творчества. Хочется не просто разработать игровую локацию, а вдохнуть в нее жизнь, населить виртуальный мир дружественными и враждебными персонажами, придумать цепь интересных событий, рассказать историю. Это чертовски увлекательное занятие! Выбор движка очевиден - все инструменты для создания карт под Half-Life мне давно знакомы. Да и картостроение для CS я не забросил. Просто сейчас почти все свободное время я уделяю работе над уровнями для модификации, поэтому CS-маппинг подождет.

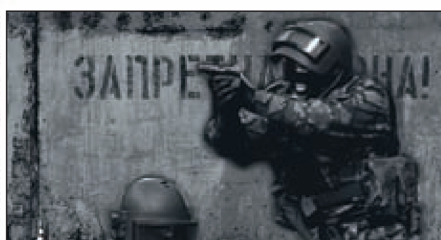
НИМ: **Есть ли в вашей команде кто-нибудь, кто уже занимался подобными масштабными проектами? Или для вас всех это дебют?**

МК: "Паранойя" - наш первый проект. Команда была создана совершенно спонтанно. Многие ребята, узнав о разработке мода на форумах, прониклись идеей и решили подключиться к работе. Постепенно к нам присоединились три моделлера, кодер, аниматор и мюзикмейкер. Обитатели нашего форума помогают нам и озвучкой персонажей, и материалами для текстур. Сейчас костяк команды насчитывает семь человек, и работа над модом продолжается.

НИМ: **На сайте moddb.com ваш мод позиционируется как "шутер с элементами ужаса". Почему вы решили сделать шутер именно с элементами Horror и чем вы собираетесь пугать игроков?**

МК: Обожаю игры в стиле Horror, особенно серию Resident Evil. Но, как правило, в подобных играх всегда недоставало российского окружения. Хочется поместить игрока в родные интерьеры, убедить его в реальности происходящего, а потом заплести сеть интригующих событий, которые шокируют и перевернут его представление о происходящем. Идея оказалось близкой всем членам нашей команды, поэтому было решено делать мод в стиле Horror.





"Команда "Газы" дана для всех!"



НИМ: **Повлияли ли какие-нибудь книги и фильмы на вашу модификацию? Или вы просто дали волю фантазии?**

МК: Сложно говорить о чем-то конкретном. Мы черпаем вдохновение отовсюду. В основном это фотогалереи, видеосюжеты и тематические форумы о российском спецназе. Также массу новых впечатлений и идей мы получаем из других игр - как же без этого. На сюжет в какой-то степени повлияли знаменитые "Секретные материалы". Изначально игрок не понимает сути происходящих событий, но "истина где-то рядом". Это сильно интригует!

НИМ: **Многие, видя скриншоты, не могут поверить, что такой красоты можно добиться на движке восьмилетней давности. Как вам удалось получить столь впечатляющую картинку?**

МК: Ничего нового мы не изобрели. Просто очень трепетно относимся к созданию текстур, моделей, детализации игровых локаций и тестированию игрового контента. К сожалению, многие разработчики модов для Half-Life равняются на лучшие модификации, созданные три, четыре, а то и пять лет назад. Старые добрые игры, конечно же, хороши, но визуально они далеки от того, что наблюдается сейчас. Мы берем за образец современные FPS и стараемся, чтобы наша картинка выглядела как можно более современной, свежей и реалистичной.

НИМ: **После выхода Half-Life вышло огромное количество модификаций. Есть ли в вашем проекте что-либо особенное, чего никогда раньше не было?**

МК: В отличие от остальных сингл-модификаций для HL, это, возможно, первый проект, воссоздающий атмосферу реальной российской действительности. Военная техника, здания, окружение и детали - все настоящее и имеет реальные прототипы. Для получения реалистичной картинки все текстуры были изготовлены исключительно при помощи цифрового фотоаппарата. Это также касается не только игровых локаций, но и персонажей, которых мы встречаем в игре. Большое внимание уделено озвучке. В записи голосов для нашей модификации участвует более десяти человек. Также мы можем похвастаться уникальным музыкальным сопровождением, выполненном в стиле Horror и насчитывающем около десяти атмосферных треков.

НИМ: **В вашей модификации спецназ будет вооружен только реально существующим оружием или впоследствии можно будет найти что-нибудь из области фантастики?**

МК: Мы экипировали игрока только настоящим вооружением и средствами индивидуальной защиты, которые используют спецподразделения, занимающиеся борьбой с терроризмом. Например, можно будет пострелять из АПС, АС "ВАЛ", СК "Гроза" и т.п. Никаких футуристических "плазмаганов" и "БФГ" вы не встретите - только реально существующие образцы.

НИМ: **Насколько мы знаем, "Паранойя" будет полностью русифицирована. Ожидаются ли версии мода на английском или каких-либо других языках?**

МК: Сначала мы хотим выпустить русскую версию. Немного позже планируется патч, который добавит в игру субтитры на английском языке. Если нам помогут ребята, обитающие на зарубежных форумах, то, возможно, появится дополнение, включающее англоязычную озвучку всех персонажей игры.

НИМ: **Планируются ли отличия между русской и зарубежной версиями?**

МК: Нет, особых различий не будет. Как я уже сказал, мы планируем только перевод текста и озвучки. Мы хотим, чтобы западные геймеры взглянули на суровую российскую действительность нашими глазами. Как показывает практика, их представление о том, как выглядит современная Россия совершенно искажено. Наверное, с этим и связан повышенный интерес иностранного комьюнити к нашему моду.

НИМ: **Сколько примерно времени должно занять прохождение модификации?**

МК: Сейчас сложно сказать, потому что некоторые игровые уровни еще не завершены. Планируется около 3-4 часов игрового времени. Все зависит от стиля игры.

НИМ: **Будут ли игрокам во время прохождения попадаться головоломки, как это было в Half-Life? Или все миссии будут сводиться к "уничтожаем все, что движется"?**

МК: Основной акцент сделан на внимательность игрока. Если мы будем аккуратно исследовать игровые локации, то с прохождением проблем не возникнет. Само собой, для одержания победы тупого отстрела противника окажется недостаточно. Часто придется хорошо соображать, чтобы выбраться из сложившейся ситуации.

НИМ: **На вашем сайте есть упоминание об "Улучшенной системе ведения огня". Не могли бы вы пояснить, что имеется в виду?**

Военная база. Пока что все спокойно



Ка-50 за работой





"Ну, что вы смотрите? Когда я пришел, оно так и лежало!"

МК: В оригинальном HL или в CS мы наводим перекрестие на цель и просто нажимаем на курок. У нас будет два режима ведения огня, каждый из которых отличается точностью попадания. Первый режим стрельбы "от бедра" позволяет игроку быстро перемещаться и вести беглый огонь. Второй режим - "точное прицеливание", когда мы видим цель "на мушке". У игрока снижается скорость перемещения, зато увеличивается точность попадания. Подобное вы могли видеть во многих современных шутерах, в Call of Duty 2, например.

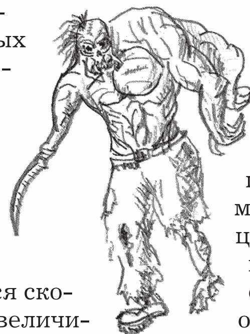
НИМ: **Ваша команда также обещает игрокам "модифицированный AI". Много разработчиков сулили подобное, но слово не сдержали. Как с этим обстоит дело у вас?**

МК: Не стоит ждать от нас глобальной переработки искусственного интеллекта. Под "модифицированным AI" стоит подразумевать несколько улучшений, дающих возможность игроку работать в команде с виртуальными напарниками.



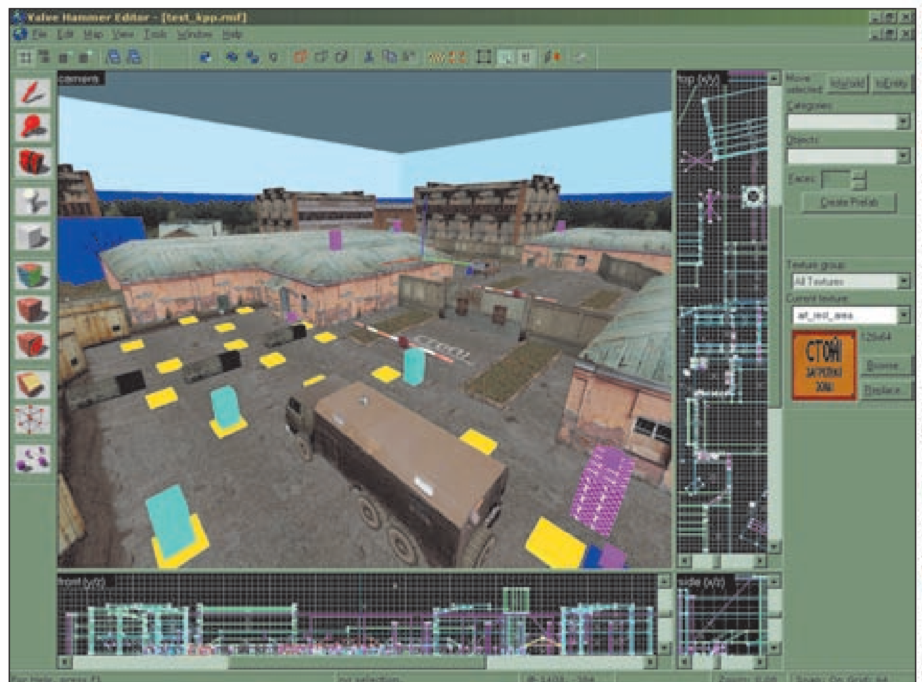
Эхх, щас бы крабовых палочек - такой бы салатик заделали!

Если вы помните, в оригинальном HL дружественные NPC имели дурацкую привычку постоянно плестись в хвосте и своими действиями только раздражали. Как раз над доработкой AI сейчас и трудится наш кодер. Кое-что уже получается. Теперь можно, например, совместно атаковать какую-то цель, перемещаясь компактной группой. Напарники стали полезнее, а враги - опаснее и агрессивнее.



НИМ: **Расскажите немного о напарниках. Как они будут себя вести?**

МК: На протяжении всей игры мы постоянно будем контактировать с дружественными NPC. Начиная игру в расположении воинской части, мы сможем понаблюдать за нелегкой службой солдат в рядах Российской армии. Будучи на задании, игрок почти все время находится в компании нескольких "братьев по оружию", которые помогут ему в уничтожении противника. Также, во время игры мы встретим гражданских NPC - их жизни нам придется защищать. В свою очередь, мирные NPC поделятся с игроком ценной информацией, которая поможет в дальнейшем прохождении.



Очередной уровень готов. Осталась пара кликов мышкой...

НИМ: **На какой стадии разработки находится сейчас проект, и когда вы намерены закончить работу над ним?**

МК: Сейчас большая часть игрового наполнения (модели, текстуры, голосовая озвучка, музыкальное сопровождение) готова. Работы ведутся только над игровым кодом и новыми картами. Если все будет хорошо, то, надеюсь, мы закончим мод летом этого года.

НИМ: **Есть ли планы на будущее? Собираетесь ли вы работать над еще каким-нибудь проектом после выпуска "Паранойи"?**

МК: Мне бы не хотелось загадывать. Сейчас нам нужно благополучно завершить начатую работу - это наша основная цель. Если игровому сообществу понравится наш мод, то, возможно, мы подумаем о продолжении.

НИМ: **Спасибо, что ответили на все наши вопросы. Желаем удачи в вашем нелегком деле и с нетерпением ждем выхода мода.**

Н

ГОРЖУСЬ РОССИЕЙ!

540 ЛЕТ ВОЕННО-КОСМИЧЕСКОМУ ФЛОТУ

Иллюстрация: Евгений Деко

"ЗАВТРА ВОЙНА" ОТ КНИГИ К ИГРЕ

РАЗГОВОР С ДВУМЯ ПОЛОВИНКАМИ ОДНОГО ПИСАТЕЛЯ

Наверняка никто не будет спорить, что интересный сюжет красит игру. Разработчики подключают к работе над готовящимися проектами иногда сразу несколько сценаристов. А кто может справиться с таким ответственным заданием лучше, чем профессиональный писатель?

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Дмитрий Гордевский, Сергей Герасев и Яна Боцман

Помимо экранизаций романов знаменитых прозаиков в наше время активно начали появляться "игроизации", список которых постоянно пополняется. Достаточно вспомнить "Ночной дозор", находящиеся в стадии производства игры по "Ведьмаку", "Волкодаву" и творчеству Стругацких.

Наши корреспонденты пробрались на территорию компании "1С" и под чутким надзором продюсера проекта "Завтра война" Сергея Герасева взяли интервью у автора сценария - Александра Зорича. Под этим именем скрывается творческий дует двух харьковских писателей: Дмитрия Гордевского и Яны Боцман.

Навигатор игрового мира: Большинство ваших предыдущих романов, изданных "Центрполиграфом", можно отнести к жанру фэнтези, как возникла идея написать масштабную научно-фантастическую трилогию?

Яна: Мы просто сильно устали от героических деяний в архаическом мире. Хотелось попробовать что-нибудь новое. Мы ведь ужасно любим космос, а ничего про него не писали. Вот взяли и написали. Тут еще такой нюанс: мы давно хотели приобщиться к "футуре" - романам о будущем, особенно о будущем России.

У нашего романа "Последний аватар " была тяжелая судьба: издательство ЭКСМО долго не брало его из-за опасений, что "простой потребитель" не поймет, если ему рассказывать про будущее и про фантастические технологии и т.д. То есть, не было уверенности, что наш читатель вообще готов к таким вещам. А потом мы поняли, что нам уже все равно, готов он или нет. Мы попробовали, и получилось хорошо.

НИМ: Что вам больше импонирует: фэнтези или научная фантастика?

ЯБ: Был период, когда мы очень любили фэнтези. На какое-то время переключились на научную фантастику. Это как с браком: вот он длится, а потом распадается.

Может быть через год, когда мы сильно устанем от научной фантастики, опять вернемся фэнтези. Хотя на самом деле мы же фэнтези никогда не бросали. За последнее время напи-

Завтра война

ДМИТРИЙ + ЯНА = ЗОРИЧ


Фото: Сергей Поликарпов

Яна и Дмитрий в своей парадной редакции

Соавторы дружно родились в 1973 году в Харькове в семьях преподавателей Харьковского государственного университета. Имеют по два высших образования: математическое и философское. Являются кандидатами философских наук. До осени 2004 года были доцентами философского факультета Харьковского национального университета. Дуэт дебютировал циклом прозаических и стихотворных миниатюр "Heraldica". В следующем году вышел первый роман, написанный в жанре эпического фэнтези - "Знак Разрушения", вскоре за ним последовали "Семя Ветра", "Пути Отраженных", "Люби и властвуй", "Ты победил". Позднее были написаны еще два тома о Своде Равновесия: "Боевая машина любви" и "Светлое время ночи".

В других жанрах написаны "Сезон Оружия", дилогия "Карл, герцог" - "Первый меч Бургундии", романы "Консул Содружества", "Завтра война", "Без пощады" и "Время - московское!".

К сожалению, из-за сравнительно маленького тиража перечисленных книг, изданных "Центрполиграфом", писатель Александр Зорич несколько менее известен в нашей стране, чем другие писатели-фантасты. Впрочем, мы уверены, что такая ситуация продлится недолго, поскольку его произведения нисколько не уступают творчеству коллег по цеху.

И, пожалуй, самое главное: вопреки распространенному заблуждению, соавторы НЕ состоят в браке.

Дмитрий и Роберт Шекли


Фото: Роберто Квалья



сали повестей пять в этом жанре. Но повести редко издаются отдельными книгами - вот только относительно недавно вышел первый наш сборник "Ничего святого".

НИМ: Насколько нам известно, вы предпочитаете называть трилогию не "космооперой", а "военной драмой". Почему?

ЯБ: Просто мы любим точность. В опере обязательно есть принцесса, злой барон, который ходит с мечом и почему-то летает на звездолете. Вы у нас видели хотя бы одного барона? Нет их, равно как и сцен, свойственных для мелодраматических сериалов: "Брат! Сестра!". Мы старались свести к минимуму этот сериальный элемент, например, бесконечные родственные связи. В опере обязательно должны быть родственные связи. И главное - сочетание архаизма с современностью, когда люди ходят в доспехах и при этом машут лазерными мечами, как в "Звездных войнах". С одной стороны, это очень трогательно. С другой, чувство реальности теряется. Думаешь: "Ну что за глупость?". Предположим, пишут про планету, где якобы царит средневековье, но при этом очень высокий уровень жизни. Все-таки мы столько лет преподавали в университете историю культуры, что нас очень трудно обмануть в плане того, что такое средневековье. Это, конечно, замечательная эпоха, но, думаю, если в такое общество привезти, скажем, автомобиль, его быстро сломают. Технология не укладывается в уме у средневекового человека. А вот в опере это почему-то можно. Иначе говоря, оперы нам не нравятся тем, что они глупые, а мы все-таки претендуем на то, что мы умные.

НИМ: Наверняка вам постоянно задают вопрос: "Как вы попали в игровую индустрию"? Думаю, мы исключением не станем и тоже его зададим.

Дмитрий: Абсолютно случайно. Нас нашел Дмитрий Морозов, который прочитал нашу повесть "Топоры и Лотосы" в журнале "Если". Он написал нам по е-мэйлу и сообщил, что делает компьютерную игру и ему нужна помощь людей, написавших "Топоры и Лотосы", со сценарием. Мы сначала очень прохладно отнеслись к данной идее. Так и относились до того момента, пока Дмитрий Морозов - руководитель проекта "В тылу врага" - не прислал нам скриншоты. А вот скриншоты произвели совершенно неизгладимое впечатление. С той поры на меня никакие скриншоты так не впечатляют. Не потому что хорошей графики нет, а просто уже чуть-чуть стерлось восприятие.

Так вот, мы воспряли духом и убедились, что проект очень даже серьезный. После чего Дмитрий приехал к нам в гости в Харьков. Мы довольно быстро подружились и вместе написали сценарий.

ЯБ: Я еще эмоциональной оценки добавлю. Дело в том, что писем по электронной почте приходит много, и это было уже не первое предложение подобного рода. Предыдущие исходили от людей, может быть и исполненных энтузиазма, но не очень состоятельных. Выглядело это так: "Я, Петька и моя сестра Аленка решили сделать крутой мегапроект: все закачаются, а "1С" вообще рядом стоять не будет. Мы воплотим ваши концепции и т.д.". Вообще я всегда сочувствую любым начинаниям, но невозможно тратить бесконечное количество времени с нулевым результатом. Когда Морозов нам написал, мы с Димой переглянулись и подумали: "А, ну еще один". Тогда ведь не было ни сайта игры, ничего такого, что презентовало бы Дмитрия и всю команду разработчиков с выигрышной стороны. Письмо пришло по сути из ниоткуда. Мы долго не отвечали, потом он нам прислал несколько скриншотов и спросил: "А можно я приеду?". "Ладно, приезжайте", - осторожно ответили мы, хотя сомневались в такой перспективе, поскольку мороз тогда стоял ужасный, -30 где-то. Однако на следующий день звонок телефонный: "Я приехал. Ку-ку!" Мы выглядываем с балкона, а там стоит "Мерседес", и от него валит пар. Вот входит Морозов и говорит: "Ну что, будем дружить?" Если человек приехал из Северодонецка, а это довольно-таки далеко, чтобы даже не подписывать какие-то там контракты, а просто поговорить, наверняка, у него есть сильное желание что-то сделать. Так что назад дороги уже не было. Когда мы подробно рассмотрели, что он привез, сомнения отпали.

Завтра война

НИМ: Теперь об игре "Завтра война". Почему вы решили сделать героем не Александра Пушкина или, скажем, Колю Самохвальского, а Андрея Румянцева?

ДГ: Там на самом деле такая ситуация. Вот у нас есть роман. В нем главный герой - Саша Пушкин. Наши читатели прочли трилогию и прекрасно знают его биографию: где, что и когда он делал. Теперь у нас есть игра. Вопрос: как вообще адаптировать сюжет трилогии под сценарий? Получается, сделав центральным персонажем Пушкина, мы таким образом лишаем игрока, который читал книги, радости интриги: что же будет, скажем, через месяц с главным героем? С другой стороны, жизненный путь Саши Пушкина достаточно странный. То есть, его берут в плен в конце января 2622 года и он сидит в плену полтора месяца. Геймплей просто ураганный напрашивается: ходит герой и страдает. Можно было бы сделать суперреволюционную игру с элементами RPG или квеста, может быть, даже стелс-экшна, где Пушкин, предположим, убегает из лагеря. Можно, но поскольку игра по жанру все-таки является космическим симулятором, то это создает всякие вредные (потому что лишние) технологические требования. Поэтому мы решили изобрести такого параллельного героя, который учится с Пушкиным в одной академии, но его носит другими траекториями. Не совершенно другими, но, вот, допустим: Пушкин сидит в лагере, а наш герой нормально воюет.

ЯБ: Этакий брат Саши Пушкина, полностью очищенный от рефлексии, насчет того, как жить, стоит ли воевать. Другой вопрос, если отрезать от Пушкина его мысли и эмоции, то скучный персонаж выйдет. Зачем же мучить героя, над которым так долго трудились? Получается, честность нас подводит: можно, конечно, и Александра героем сделать, но неудобно перед людьми.

ДГ: Между прочим, в самом конце книги "Время - московское!" есть показательный момент. Пушкин говорит: "А сколько же я флуггеров за всю войну сбил? Вообще-то подтвержденных сбитий у меня два". Ну как такое в игре может быть? Подтвержденных сбитий у Румянцева будет штук двести.

НИМ: Да, я себе так и представляю: после финальных титров статистика - "Поздравляем, вы сбили два флуггера".

Сергей Герасев: Восприняли мы это очень хорошо, потому что экранизировать конкретное произведение с конкретными персонажами очень сложно. Четко написано: Пушкин полетел туда-то и сделал то-то. А если игрок не полетел туда? Это уже не Пушкин получается. А другой персонаж - он живет своей жизнью, он выполняет какие-то действия, он встречает этого Пушкина, который делает именно то, что написано в книге.



НИМ: Каким образом в игре будет передаваться сюжет?

СГ: Собственно игра делится на два больших куска. Первый - это космосим, хотя разработчики правильно решили назвать его "звездным симулятором".

Звездный симулятор - это большие звездолеты, фрегаты, линкоры, флуггеры. Все это летает, мы воюем и т.д. В этой ситуации сюжет передается посредством радиопереговоров (на экране появляется изображение говорящего человека - чтобы понимать от кого исходит сообщение) и разворачивается во время каких-либо боевых действий или мирных вылетов - как получится. Вторая огромная часть игры - это время между полетами. Мы находимся на какой-то базе или большом корабле. И вот там мы видим живых людей. Ведь в первом случае у нас машины, а длина флуггера, не дадут мне соврать, 30-50 метров - в два раза больше современного истребителя. Управляется он одним человеком. То есть, мы видим машину, но не видим человека, который теряется на ее фоне. А во второй части у нас присутствуют люди, они сидят, пьют, едят, выполняют действия. У кого-то есть дети на кораблях. И вокруг них разворачиваются события: мы ходим, разговариваем. Это не квест: не нужно выполнять никаких определенных заданий. Внутри корабля мы получаем информацию в первую очередь о том, что происходит, кто эти люди, которые нас окружают. Не просто четкий текст из книги - их реакция зависит от ваших действий. Было написано столько диалогов, что хватит на полнометражный фильм.

НИМ: Чему вы старались уделить больше внимания: каким-то сюжетным событиям или вселенной "Завтра война"?

ДГ: Все-таки это сюжетный звездный симулятор, следовательно, сюжетная линия ярко выражена, но целостность вселенной, разумеется, - тоже большой кусок нашей работы. И не только нашей. Сергей выступает в качестве главного продюсера, плюс занимается гейм-дизайном, мы иногда какие-то соображения выдвигаем. Мы вместе собираем планетные системы, флоты, которые в них работают, какие-то легенды, описания мест. В общем, создается вселенная, и внутри нее запускаются сюжетные линии. Даже не знаю, где работы больше. Возможно, в сюжете.

ЯБ: В игре у нас не было возможности подробно описывать вселенную "Завтра война". Однако наши книги вполне доступны как в печатной, так и в электронной версиях. Если кто-то считает, что тема раскрыта недостаточно, то их можно смело отсылать к первоисточнику. В игре все-таки ограниченный объем того, что можно сказать или написать.

Яна в образе героини романа "Завтра война"



фото: Евгений Титов



фото: Роберто Квалья

Яна и Том Путцки (создатель "Готики")



Иллюстрация: Роман Попсуев

ДГ: Зато в игре есть, например, планетарные карты, а в книгах такие подробности отсутствуют. То есть звездных систем в игру включено гораздо больше, чем в трилогию. В последней есть лишь беглое перечисление, а в игре мы эти планеты увидим и сможем над ними полетать.

ЯБ: Есть даже эксклюзивы, о которых в книгах вообще речь не идет. Например, такое явление, как пиратство. Мы узнаем, как живут маргиналы того мира. Из книг совсем непонятно, что там за криминальные элементы. То есть, в трилогии у нас все очень шоколадно, а тут правда жизни и сопутствующие проблемы.

НИМ: За всю историю жанра было выпущено достаточно много "космических стрелялок". Чем "Завтра война" будет отличаться от конкурентов? Можете перечислить какие-либо фишки проекта?

СГ: Основная фишка, которая будет использоваться в проектах на этом движке, - возможность полностью смоделировать настоящую звездную систему или планету, на которую можно садиться. При этом игра не будет прерываться: мы начинаем воевать в космосе, потом опускаемся в верхние слои атмосферы, там тормозимся до других скоростей и продолжаем бой. Плюс нам приходят сообщения, что, мол, танки пошли в атаку, и мы срочно спасаем наш космодром: спускаемся еще ниже и просто уничтожаем наземные силы противника. Это первый космический симулятор, в котором реализована такая технология. Думаю, поэтому авторы и согласились работать с этим движком и этой командой. Сама вселенная рассказывает и о космических баталиях, и о планетарных боях. Все это будет реализовано в полном объеме.

ЯБ: Вот чего еще не было ни у кого: русских пилотов. Были какие-то абстрактные люди, действие происходило неизвестно где, и летательные аппараты, крафты, носили непонятные названия - "Веста", "Веспа" или "Тайфун". То есть это интернациональные, а значит культурно "никакие" объекты. А мы старались максимально русифицировать вселенную, раскрутить эту русскую фишку по полной. Мы считаем, что сейчас народ к этому готов. Причем не только у нас, но и за рубежом появился интерес к русской культуре. Мне кажется, что русская тема сейчас активно входит в моду, и она в ней будет еще долго. Если суметь ее правильно показать, то люди будут только рады, и это станет отличительной чертой наших проектов. Вот в сюжетах, например, по Второй мировой тема русских раскрыта подобающе. А космос получается вроде бы ничей. В то время как русские имеют на космос самые что ни на есть насущные права. Столько лет эту тему прорабатывали, можно сказать, всей страной: столько вузов, столько специалистов и что же получается? Мы теперь не участвуем в освоении этого культурного пространства? Нет уж, позвольте.

НИМ: Есть ли вероятность появления сиквела в случае успешности проекта?

ДГ: Возможность есть, однозначно. Потому что настолько большая была проделана работа по движку, дизайну и проработке мира, что грех не использовать.

НИМ: В Сети ходят слухи о том, что якобы есть возможность появления фильма "Завтра война". Как-нибудь можете это прокомментировать?

ЯБ: Вы же понимаете, какой бюджет должен быть у подобного фильма. Предыдущие наши похождения в киноиндустрии ничем толком не окончились именно по причине того, что фэнтези у нас сложное и экранизация книг требует большого бюджета. Причем с фэнтези ведь легче. Там пустил какого-нибудь юберменша с мечом, его на компьютере обработают, мышцы дорисуют, глядишь, что-нибудь да получится. А космос... Представляете, сколько там рендера должно быть? То







Иллюстрация: Роман Попсуев

есть пока что все эти разговоры о фильме находятся в стадии "а вот хотелось бы". С другой стороны, было время, когда и об играх никакой речи не было, а тут уже релиз на носу.

ДГ: Мы начинали писать "Завтра война" довольно давно - в 2002 году. Если бы нам тогда сказали, что по книге сделают крупнобюджетную красивую компьютерную игру, мы бы сильно удивились, потому что тогда это казалось чем-то невероятным. Технологии, конечно, развивается. На московских студиях ими пользуются все лучше и лучше. В принципе, 30% фильма можно бы было снять чисто на компьютерной графике - битвы в космосе и т.д. Но бюджет все равно нужен крупный. Это отнюдь не один миллион долларов.

НИМ: Каким образом происходит ваше совместное творчество? Разногласия бывают? Клавиатуры не распиливаете, мышки друг у друга не вырываете?

ЯБ: Знаете, это ужасная бюрократия. Вдвоем работать тяжело: кто в лес, кто по дрова, кто раньше встал - того и тапки. Поэтому когда мы что-то делаем, мы очень подробно все планируем: вот твой кусок работы, вот мой. Потом все это долго сшиваем. У нас всегда есть подробный план. В противном случае дисбаланс получится: кто-то больше сделал, кто-то меньше. Но вроде 15 книжек мы уже написали, так что технология себя зарекомендовала хорошо.

ДГ: А за средства производства мы никогда не деремся, потому что у нас четыре компьютера на двоих. Это притом, что некоторые фрагменты книг первоначально пишутся вообще вручную. Иногда нужно столько думать, что нет смысла использовать компьютер. Сидишь себе две недели с чашкой кофе и пишешь потихоньку обычной шариковой ручкой.

НИМ: Что можно ждать от Зорича-писателя в ближайшее или не очень время?

ДГ: Жутких безобразий.

ЯБ: В литературном плане, это будет публикация романа, который почти готов. Просто из-за сценария мы его никак закончить не можем. Это исторический роман о Древнем Риме, называется "Золотая звезда". Как видите, никакого космоса там и близко нет. Это у нас уже "усталость металла", наверное: хотелось куда-то на время от научной фантастики в сторону отойти. Так как мы Рим хорошо знаем, соответственно решили написать про него.

ДГ: Эту книгу нельзя назвать фэнтези. Это классический исторический роман про известных исторических персон. Скоро выйдет "Время - московское!", потом будет много переизданий. Сейчас в АСТ выпустили "Люби и властвуй". За нею пойдут остальные книги. Может быть, у нас к концу года получится еще один авторский сборник. Что касается планов написать еще один роман... Надо бы отдохнуть.

ЯБ: Честно говоря, голова пустая, как гнилой орех. Ощущение такое, что исторгаем мы больше, чем туда поступает. У меня вот ощущение, что я работаю в мозговой кредит. Все ресурсы уже куда-то утекли.

НИМ: А Зоричу-сценаристу были еще какие-нибудь предложения?

ЯБ: Было много. Некоторые мы даже приняли, но анонсировать пока рано.

ДГ: Я даже больше скажу. За 2005 год предложений было порядка шести. Приняли мы, разумеется, не все. По разным причинам. Скажем, где-то проект по формату не очень интересный. То есть, например, квесты мы не пишем, хотя нам и предлагали. Предлагали еще написать MMORPG за очень дорого, но мы отказались: специфика жанра такая, что зарыться с головой нужно. Сценарий "Завтра война" было нелегко писать, и это притом, что там свой мир и все понятно.

ЯБ: С нуля очень сложно работать. Если бы был такой сценарий, как "Завтра война", но не по нашей книге, а все с нуля изобрести, думаю, мы бы отказались по причине нехватки сил. Мы этот проект фактически начали в 2002 году, когда книгу стали писать. И вот сейчас 2006 - мы завершили третью часть, и наконец-то созрела игра. Нас двое и все равно на все не хватает. Было бы человек шесть...

ДГ: Хотя я вот что могу сказать: если бы речь шла о еще какой-то игре именно по нашим книгам, то мы бы предложение приняли. По своему материалу и по своему креативу работать интересно, а вот в абстрактных проектах участвовать очень сложно.

НИМ: Спасибо за уделенное время. Желаем вашему творческому дуэту дальнейших успехов.

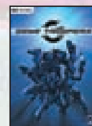




Иллюстрация: Евгений Деко

Gene Troopers

Махмуд



По трупам гениев

- Они проплыли полторы мили за четыре минуты?
- И на восемь секунд вышли из расписания.
К/ф "Универсальный солдат"

Жанр FPS **Издатель** Playlogic, Акелла **Разработчик** Cauldron **Рекомендуется** Pentium 4 2.4 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 DVD
Сайт www.genetroopers.com

Как и предсказывалось нами в одном из прошлогодних номеров, простыми пси-способностями игровых персонажей дело не закончилось. В ход пошли генетические модификации и хитрые рукотворные приспособления, призванные расширить возможности рядового бойца космического спецназа.

Белые мыши

Вооруженный межгалактический конфликт привел к тому, что простые солдаты перестали соответствовать требованиям военных, в результате чего злобные милитаристы начали проявлять недюжинный интерес к тем областям науки, которые изучают биологию человека. Вот откуда выросли ноги и прочие части тела у генетически модифицированных бойцов, способных мановением левой пятки повергать в бегство полчища врагов.

Мы понятия не имеем, кто такой наш герой. Зато мы знаем, что, как только он узнает о противозаконных действиях военных, те тоже узнают о его раскопках. В результате мужик становится подопытным кроликом и превращается в GT - Gene Trooper. Все бы ничего, если бы не два обстоятельства. Во-первых, что-то у них там не срабатывает, и он сохраняет остатки индивидуальности. Во-вторых, по каким-то причинам в лапы злых генералов попадает его дочь. Такое развитие событий приводит главгероя в бешенство, и он начинает методично уничтожать все, что смахивает на врага. "Коммандо" в писишном исполнении.

Война разумов

Кино начинается с того, что герой просыпается в эдакой колбе и видит перед собой злобного инопланетянина, готового убить другого инопланетянина. Стукнув того, что поближе, по голове, персонаж тут же получает деловое предложение - загасить их всех. В руки ему выдается слабенькая пушчонка, и с ехидными напутствиями его выпускают в мир. Дальше идут перестрелки с потомками Чужого (I, II, III и IV), долгие путешествия по мрачным коридорам и, как результат, все остаются в живых, а в качестве бонуса каждый игрок в конце сюжета получает по дочери.

Воевать приходится чаще всего с инопланетянами, причем тупыми во всех отношениях. Они замечательно виз-з-з-жат, громко стреляют, но в качестве оппонентов ни на что не годятся. К тому же они являются единственными поставщиками оружия и боеприпасов, хотя и с пистолетом в руке можно пройти основательную часть игры. Наши напарники, "хороший" инопланетянин и какая-то совсем уж человеческая подруга, гибнущие или отстающие от лифта на каждом шагу, снова появляются там, где надо. Жуткая картина.

Кроме обычной стрельбы по движущимся мишеням, игрока немного развлечет "новаторская система развития персонажа". Каждый убитый Чужой роняет после себя кусочек ДНК. Накопив достаточное количество этих безвредных молекул, персонаж получает возможность проапгрейдить один из своих навыков: поднять планку хитпоинтов, улучшить зрение или обучиться более совершенному владению суперперчаткой. Об этом чудо-оружии разговор отдельный. Надевая ее, герой получает возможность силой чего-то там поднимать и кидать во врагов разные тяжелые предметы. Неудобство состоит в том, что перчатка надевается отдельно, и, чтобы сменить пушку на сей незамысловатый девайс, нужно потратить довольно много времени. К тому же, с ее помощью нельзя поднять живого противника, только его бездыханное тело. Задумка неплохая, но реализована убого.

За здравие

Дизайнеры явно не получат Нобелевской премии. Да и, честно говоря, ничего они не получат, кроме зарплаты. Художники отдыхали всю дорогу, и только ближе к релизу им удалось выдавить из себя что-то, только бы начальство не ругалось. Картинка в игре просто пресная, ее не спасают даже более-менее приличные эффекты. Атмосферы нет, хорошего звука нет. Если бы была возможность пройти игру с закрытыми глазами, я бы так и сделал и, наверное, ничего бы не потерял.

Задумано неплохо, но играть становится скучно буквально через пару уровней, хотя вас и ждут целых шесть миров. Разработка наверняка заняла много времени, но силы растрачены практически впустую.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x0,40	ИТОГО 6.3
Графика	7	x0,20	
Звук и музыка	7	x0,10	
Дизайн	6	x0,20	
Ценность для жанра	6	x0,10	

Увы, подруга... Наш совместный путь был весьма недолог

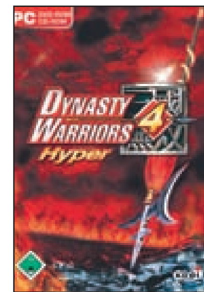


Если я - жертва неудачного эксперимента, то это кто?



Dynasty Warriors 4 Hyper

Андрей ЩУР



ТАНЦЫ С САБЛЯМИ

В Северном океане обитает рыба, зовут ее Кунь. Рыба эта так велика, что в длину достигает неведомо сколько ли. Она может обернуться птицей, и ту птицу зовут Пэн.
Чжуан-Цзы

Жанр Слэшер **Издатель** KOEI **Разработчик** KOEI **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб RAM
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.koei.com/launch/DW4

Давным-давно, в конце восьмидесятых годов прошлого тысячелетия, когда мамонты еще не облысели, чтобы презрительно называться слонами, компания KOEI усердно трудилась на благо компьютерно-игровой братии и ни о чем ином не помышляла. Седые старцы в горных аулах еще помнят первую в своем роде классическую глобальную стратегию Nobunaga's Ambition, а их не менее седые сыновья, нянчащие праправнуков, в состоянии припомнить Uncharted Waters и ни на что не похожую Celtic Tales: Balor of the Evil Eye.

Но в середине девяностых KOEI вдруг взяла и одним махом ушла в стан приставочников. Потеря для игровой общественности была, в общем-то, не слишком заметной, но иногда, в минуты ностальгии и часы перепрохождения хитов прошлых лет, хотелось, подобно Ежику из знаменитого мультфильма, тихонько спросить про KOEI у мирового эфира: как она там, в тумане?

А тут - опаньки. Явилась, не запылилась. Да еще и с каким-то Dynasty Warriors. Да еще и 4. Да еще и в Hyper-комплектации.

Китайский эпос

Надо сказать, что KOEI всегда отличал нестандартный подход к созданию игр. Еще до того, как перекинуться в свою звероподобную консольную сущность, компания старательно пестовала серию Romance of the Three Kingdoms - походовую стратегию, повествующую о периоде "Троецарствия" в древнем Китае. Японцы, делающие игру о китайских багатурах, а не о своих самураях, - редкость, если не сказать нонсенс. И вот, возвернувшись из дальних приставочных краев, KOEI преподносит нам - что бы вы думали? - экшн. И про что же? Правильно. Про китайских багатуров. Вот и говорите после этого о влиянии консольности на креативность мышления.

А если серьезно, то перед нами представитель очень известной игровой серии, чуть ли не основавшей на приставках целый поджанр аркадных экшнов: слэшер, в котором вам отводится роль могутного витязя, выходящего практически в одиночку супротив целой вражеской армии. Что-то вроде Саурона из первой батальной сцены во "Властелине Колец", только со знаком плюс в харизме.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Кошмарные цифры убиенных главным героем противников на самом деле не такие уж и заоблачные. Согласно переписи, проведенной в Китае незадолго до начала смуты и "Троецарствия", в стране проживало 50 миллионов человек. А перепись, проведенная через тридцать лет после окончания этих событий, насчитала лишь 7,5 миллионов. Прошу заметить, это были II-III века нашей эры.

Сюжет Dynasty Warriors 4 Hyper берет за основу все то же "Троецарствие" Ло Гуань-чжуна, трактат XIV века, который считается одним из общепризнанных памятников художественной литературы, хотя в основном состоит из описаний того, как одни китайцы строили козни другим китайцам, и, состроив, шли выпускать им кишки. Но что не хорошо для чтения маленьким детям, отлично подходит в качестве путеводной нити для аркадного слэшера.

Доживает свое второй век нашей эры, распадается вконец одряхлевшая династия Хань, миллион "Желтых повязок" поднимает голову в порыве народного восстания, а мы примеряем на себя пестрые одеяния и личины ратоборцев из числа китайской знати и готовимся сразиться с недругами за светлое будущее Поднебесной.

Вообще, при оценке сюжетной стороны проекта возникает некоторое приятное удивление: KOEI умудрилась подать происходившие события настолько ненавязчиво и снабдить героев такими понятными мотивами действий и решений, что понимание логики китайского образа мышления, напрочь убитое фильмами "Герой" и "Дом летающих кинжалов", возродилось вновь.



А видели бы вы, какие у нее булавы!


Битва за урожай

Dynasty Warriors 4 Hyper



Супeрудар сложно спутать с чем-то другим



Красота - страшная сила

Мечерубка

Прелесть Dynasty Warriors 4 еще и в том, что историческую подоплеку игры можно пропустить без каких-либо негативных последствий. Весь экскурс спокойно ограничивается лишь выбором в самом начале военной карьеры одной из трех воинствующих фракций, прообразов будущих царств: Вэй, Шу или У. Необходимость понимания или хотя бы запоминания всех встреченных далее названий мест сражений и фамилий действующих лиц, то есть генералов (как своих, так и вражеских), минимальна. Перед каждой миссией в Dynasty Warriors 4 идет простой брифинг в несколько строк, доступно поясняющих, чего вам предстоит сделать, кто из генералов самый главный, какова расстановка сил на поле боя и т.д., и т.п. - в общем, максимум полезной информации при минимуме времени изучения. А дальше забываешь и про это, потому что тебя выфутболивают на поле брани и дают полную свободу действий.

Практически вся суть Dynasty Warriors 4 являет себя в первую минуту боя. Вот вам ровное поле, по которому кучками в штук по восемь человек бегают отряды приятелей и неприятелей. Отрядов очень много, плюс из специальных ворот по краям игровой территории практически постоянно выбегают все новые подкрепления. Когда войска противоборствующих сторон сталкиваются (зачастую по несколько отрядов и с той, и с другой стороны), между ними завязывается достаточно вялая потасовка. Из всей толпы только изредка кто-нибудь кого-нибудь стукнет, а все остальное время людская масса нервно переступает с ноги на ногу, отходит и подходит друг к другу - одним словом, изображает видимость маневрирования и финтов, ожидая, когда придет лесник и всех разгонит.

И лесник, сиречь игрок, почти всегда приходит. Выданный нам на управление китайский багатур оснащен холодным орудием смертоубийства, несколькими телохранителями (или, по вашему выбору, телохранительницами), снабжен третьим лицом камеры и охоч до свершения подвигов на поле брани. Благо, что дело это ни разу не хлопотное, и доставляет максимум позитивных эмоций: бежим вперед по направлению к ближайшей куче-мале, с налету широким жестом руки с мечом (копьем, булавой, секирой, рапирой, черт-те-чем-экзотическим-с-кисточкой) сбиваем с ног неприятельских солдат, вихрем изображаем комбу, разметав по закоулкам окрестных неприятелей. После этого тратим несколько секунд, чтобы поглумиться над недобитками, оставшимися после первой волны атаки, затем подбираем выпавшие из некоторых противников бонусы вроде восстановления жизни и временных апгрейдов атаки, защиты и скорости передвижения, и топаем к очередному месту зарубы, виднеющемуся на горизонте.

Управление персонажем минимальное: клавиши передвижения плюс три кнопки ударов - простой, сильный и "супер-". Добавить сюда прыжок, редко используемый блок и еще более редкое переключение на вид от первого лица для стрельбы без пяти минут бесполезными стрелами - вот, в сущности, и все, что нужно для полного счастья в Dynasty Warriors 4. Точнее, для получения оного счастья от лицезрения, как руководимый персонаж карнажит окружающих врагов и только успевает зарабатывать 50, 100, 150 и так далее "kills" вплоть до астрономических чисел ростом за тысячу.

Единственный минус управления, очень раздражающий поначалу, - отсутствие толкового управления камерой (есть только совмещение направления камеры с направлением взгляда персонажа все той же кнопкой блока). Ну да, любой приставочник знает, что мышь - это мифическое существо из разряда китайских драконов.

Второе дно

Нехитрый процесс вооруженного надругательства над вражескими отрядами дает первое мощное впечатление от Dynasty Warriors 4, но через несколько часов рубилова оно, как и положено, теряет новизну, ослабевает. И тут стартует процесс повторного понимания, про что же, собственно, эта игра.

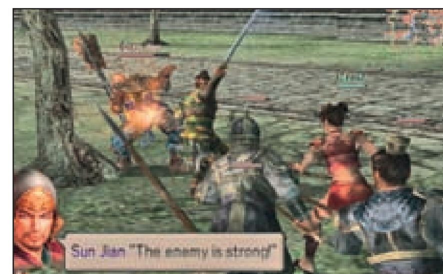
Союзные генералы действуют лишь немногим эффективней обычной пехоты. Все-таки это мы тут - главный персонаж



Dynasty Warriors 4 Hyper



Количество спецэффектов на единицу времени очень часто зашкаливает



Пробить блок вражьего генерала удается не всегда, но уж если пробьешь...



Вдалеке метелят пехоту телохранительницы главгероя. Так держать, девчата!

Все начинается с того, что среди очередной группы жалких вражеских пехотинцев встречается генерал, который в первый раз сбивает вашего персонажа с ног. И даже успевает еще пару раз огрызнуться, прежде чем законно огребает полномасштабных люлей и перестает существовать, а вы получаете энную сумму опыта.

Чуть позже другой, уже гораздо более "продвинутый" вражеский генерал во время одной из более серьезных стычек, где вас изредка задевают и проапгрейженные версии простых копейщиков неприятеля, вызывает уже на прямую дуэль один на один, и победить в ней удается далеко не всегда (а проигрыш ведет к Game Over'y и переигрыванию всей двадцатиминутной миссии).

Наконец, миф о простецком "нашинкуй-их-всех-в-капусту" геймплее полностью изживает себя, когда где-то в пятой миссии вам в первый раз встречается вражеский генерал, победить которого ни на поле боя, ни в дуэли просто невозможно из-за его непомерных хитпоинтов и комбо-ударов необъяснимой мощности.

Тут голова наконец-то подключается к игровому процессу и начинает анализировать обстановку. Подмечаешь, что игра приобретает все больше и больше элементов, требующих стратегического мышления. Чем дальше пробираешься вглубь военной кампании, тем чаще приходится перезагружать следующую миссию, раз за разом пробуя различные варианты и в конце концов выстраивая последовательность своих действий на поле боя так, чтобы защитить всех целевых персонажей и выполнить все поставленные в брифинге задачи. Параллельно с этим учишься не обращать внимания на основную массу войск неприятеля, вылавливая из нее содержащих особую экспу генералов и капитанов у ворот, поставляющих противнику отряды подкрепления. Рыскаешь по картам, выискивая заныканные тут и там в бочках и ящиках специальные предметы, которые можно использовать в качестве экипировки перед следующей миссией.

Китайские сладости

Объем заныканного в Dynasty Warriors 4 количества плюшек и прибамбасов огромен. Если вы думаете, что все ограничивается только тремя кампаниями, то жестоко ошибаетесь - за ними открываются еще как минимум две (дальше пока не добрался). Аналогично во время прохождения вы получаете доступ к ни много ни мало - 42 персонажам - практически всем заметным действующим лицам, упоминавшимся в "Троецарствии". Каждый, к слову, со своим оружием и своими комбами. Не нравятся стандартные герои - можно создать и прокачать своего, скомпоновав ему внешний вид, выбрав один из предложенного десятка типов оружия и усугубив этот выбор вариантом комбо-ударов. И пройти все кампании за разные стороны им одним.

Телохранители главгероя - тоже те еще тамагочи: получают экспу, могут использовать различные варианты оружия и прокачивать свои показатели, под конец выноса окрестный люд не хуже персонажа игрока.

Другое дело, насколько вам вообще интересны эти приставочные элементы геймплея. Ибо в противном случае вас очень скоро постигнет разочарование: остальные стороны Dynasty Warriors 4, в частности, графика, на сегодняшний день смотрятся удобоваримо, но не более. Даже при увеличенном разрешении экрана и добавленном полигонаже главных героев картинка на экране все равно смотрится средненько: приставочные ограничения по части производительности урезали детализацию окружающего мира до самого-пресамого минимума.

Не далеко от графики ушел и звук. Если заставочную тему слушать еще можно, то гитарный рок восьмидесятых, господствующий во время баталий, вызывает лишь легкую сардоническую ухмылку. Озвучка персонажей, кстати, представлена на английском и на японском. Первая неэмоциональна и потому скучна, вторая непонятна, из-за чего во время боя приходится то и дело отвлекаться на выскакивающие субтитры, чтобы понять смысл очередного сообщения. И определенно не хватает китайского варианта - если уж вживаться в предлагаемую экзотическую культурную тематику, то по полной.

Инь и ян

Однако ж, если вы способны абстрагироваться от однообразного нонстоп мочилова, которым сдобрены абсолютно все миссии в Dynasty Warriors 4, и перейти на стратегический план понимания игры, тогда вас что называется "зацепит". Пусть даже не настолько, чтобы пройти все кампании и откопать все, что разработчики в игру запрятали, но на достаточно длительный промежуток времени, причем без всякого чувства о пустой трате последнего. Главное - не переусердствовать. Dynasty Warriors 4 идеально подходит, чтобы посидеть за ней пару часов в день, проходя за раз не больше пары миссий. Нарубить с тысячу вражьих голов, победить в паре дуэлей, сохраниться и отправиться на боковую, пока игровой процесс не успел приесться. Н

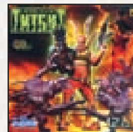
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	7	x 0,20	7.8
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	8	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

ПЬЮСЧИЙ ЙАД

Илья ПОЛЯКОВ

- Я долго говорил с кораблем и объяснил ему свое понимание Вселенной, - сказал Марвин.
- И что же случилось? - спросил Форд.
- Он покончил с собой.
Дуглас Адамс. "Автостопом по Галактике"



Жанр Попытка-3D-shooter **Издатель** VZlab **Разработчик** Lite-Project **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц , 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.titbit.danya.ru/index.shtml

Запомни, запиши, выбей на лопатках окружающих, дорогой читатель. Никогда - слышишь, никогда - не читай, что пишет умный издатель на пахнущей вкусной химией обложечке. Не смотри, роняя липкую влагу изо рта, не высовывай язык в робкой надежде на. Сие есть пустые, не замутненные реальностью фантазии. Мираж. Дворцы тают, блистательнобюстые принцессы растворяются в жарком воздухе, а галлюцинирующий товарищ остается один на один с голодным крокодилом. Добро пожаловать в реальный мир. Матрица всех поимела. Опять и снова.

Берем в лапы аккордеон, мнем его пальцами, грезим сыграть что-нибудь эдакое, романтически-воздушное, но все время получается фабриказведшестьсотшестьдесятшесть. Быть может, само по себе произведение неплохое, и им даже можно услаждаться по самую переносицу. Если только, конечно, ничего другого вы за свою жизнь не слышали.

Он был плохим мальчиком

Беда, уважаемый девелопер. Мы слышали. И видели. И даже, случалось, уходили в ночь, скрипя остатками зубов, питаясь собственными нервами. Вот блестят с полок - Дюки, Сэмы, прочие Болеутоляющие. Не надо удивлять йумором. Ты, милый разработчик, удиви процессом. Можно движком. Или, скажем, тем и другим. Опять не получилось, да?

Главный гэ, откликающийся на имя Жора, - почти что доктор Фримен. Носит очки, не любит инопланетян. Из личных особенностей можно отметить обширный живот, мягкие тапочки, оригинальную шапку "уши-заячьи-две-штуки" и страсть к S&M забавам. Собственно, мистер Ж. мило куковал в личных, кажется, апартаментах, готовый получить положенную горсть терпкого ата-та, как вдруг его музу и госпожу Учительницу похитил плод сладострастного греха экскаватора и андроида-параноида Марвина. Жорик, грозно закартавив воинственное, ринулся в гущу, волоча всякого случайного зрителя следом.

Пароксизм

Азарт? Эгей, азарт! Атмосфера! Еще-одну-миссию-и-спать! Вы где? Куда подевались? Пьеса разворачивается до печального вяло, пугая темными закоулками, кислотной палитрой полей и весей, роняя на терпеливых нас скучающих ворогов. Последние некоторое время веселят, чуть позже утомляют, а спустя определенное количество хроноса, не вызывают ровно никаких эмоций. Крыса-переросток? Вот тебе топориком. Прозомбированный мрачной силой работник правопорядка? Швырк коктейлем Молотова вам, уважаемый, в лицевую плоскость. Иногда публику пытаются удивить, отнимают найденные орудия смертоубийства, натравливают толстощеких боссов. Публика подыгрывает, раскрывая рты, давя из легких потрясенные звуки. Кому хочется обижать хороших людей?

Пушка, которая не бабахает

А ведь орудий в "Невский Титбит" упрятано множество. Оно очень славно выглядит, весело тарахтит, пытаясь огородами увести мысль от самого главного - уровне эдак на шестом приходит глубокий и здоровый. Бурлящий тыквенной кашей адреналин, дрожащие на мышекнопках пальцы мерцают где-то далеко в сизой дымке, оставив после себя только коротенькое "нам было хорошо вместе, но теперь все кончено". Так и променадишь по измученному Петербургу, давя желание найти где-нибудь большой рубильник "Выкл". Найти и нажать. Чтобы сразу.



Зомби-в-погонах. Прет вперед даже без головы и рук. Страшное дело

Жареные гвозди

Попытка слепить ответ Duke Nukem и Ко не совсем провалилась, но в проруби застряла основательно. Ее бы либо в студеную водицу, либо наружу, к свету/звездам, но ведь не идет, зараза. Так и торчит себе посередине, грустно индевея. Не судьба.

РЕЙТИНГ

	Оценка	Коэффициент
Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	6	x 0,20
Ценность для жанра	3	x 0,10
ИТОГО	**5.1**	

Тварь прямо по курсу пребольно лупит ракетами. Сволочь



Заменить топор на ломик, а тельце цыпленка-переростка на НЛО-циклопа и можно будет подумать, что речь идет о первом Half-Life. Почти



Knights of The Temple 2

Никита КАРЕЕВ

СПАСТИ МИР ЗА ЧЕТЫРЕ ЧАСА



Тот хорошо учит, кто хорошо расчленяет.
Древнегреческая поговорка

Жанр TPS/Adventure **Издатель** Playlogic International, Акелла **Разработчик** Cauldron **Русское название** Тамплиеры 2: Портал Тьмы **Рекомендуется** Pentium 4 2.5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.cauldron.sk/_kott2.htm

Пойду-ка я в местную церквушку и поставлю жанру слэшеров еще одну свечку. Вот чего точно не ожидал, мучительно стараясь два года назад получить удовольствие от прохождения Knights of the Temple, так это продолжения. Уже оригинальная игра вызвала немало нареканий по поводу того, что она низводит заявленную слэшерную рубку до уровня аркады. К сожалению, вторая часть не стала "работой над ошибками". Разработчики не придумали ничего лучше, кроме как попытаться примешать в и без того хлипкую концепцию элементы адвентюры и RPG.



Арбалет. Оружие, для которого в игре была специально создана парочка врагов

Храмовник неприкаянный

Ну почему, дорогой Поль де Рак, ты решил, что спасти мир можно лишь найдя три каких-то глупых артефакта? Почему просто не взять меч и не покрошить всю эту нечисть? Отточить мастерство битвы на молотах и секирах, выучить пару десятков комбо-ударов и освоить искусство расчленения плоти - это ведь так просто и эффективно. Зачем вместо этого бродить по скучным городам и помогать варить зелья да выбивать долги? Зачем работать курьером, если ты воин?

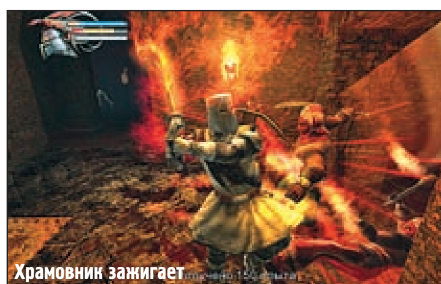
Поль молчит - он и сам не знает. Его былые навыки в мире "двадцать лет спустя" никому не нужны. Если раньше приходилось хотя бы активно пользоваться блоком, то теперь в настройках управления лишь две важные клавиши: удар мечом и... второй удар мечом. Стычки с врагом более всего напоминают Diablo: врезался в толпу, порубил с плеча все, что движется, собрал, что выпало, распределил экспу. Опыт идет на прокачку характеристик и мало кому нужные специальные удары. Магия готова пособить, когда дело начинает пахнуть ладаном: в наиболее критичные моменты "лечение", "защитная аура" и "небесная кара" к вашим услугам.

Тысяча ударов секирой

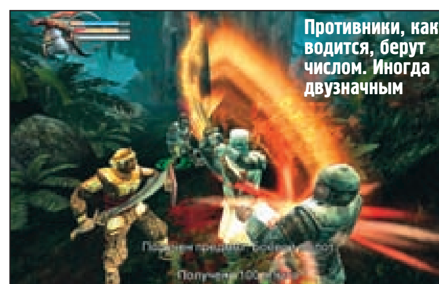
Три города, в которых находятся три артефакта, необходимые для открытия Ворот в Ад: римская провинция, пиратский остров и пристанище сарацин. Если не выполнять побочных квестов, то все путешествие займет от силы часа три - именно столько нужно времени, чтобы прорубить путь от начальной заставки до финального ролика. Впрочем, желающим предлагается около двадцати побочных квестов, выполняя которые можно разжиться богатым арсеналом оружия, прокачать героя и даже открыть альтернативную "добрую" концовку. При этом герой может свободно переплывать из города в город на казенном судне, что создает некое ощущение нелинейности. Вопрос лишь в том, зачем эта нелинейность создавалась. Как адвентюра и, тем более, как RPG, KOTT2 просто не состоятельна - тут нет ни ярких персонажей, ни глубокого сюжета, ни интересных квестов. Да, города сделаны хорошо, атмосферно, они радуют разнообразием, но явных причин исследовать местность нет. Пробежал к нужному NPC (который, к тому же, показывается в брифинге, чтобы герой ненароком не заплутал), получил основное задание, спустился в катакомбы, всех перебил, все забрал. KOTT2 пытается, подобно Conan, устоять на тонкой грани между слэшером и адвентюрой, но в результате заваливает экзамен по обеим дисциплинам. Почтовые квесты в слэшере мало кому интересны, ненужная для прохождения "экспа" - тоже, а уж необходимость мотаться в соседний город для починки меча и закупки стрел просто утомляет. Игрок, вероятно, был бы более склонен ожидать захватывающих поединков, но, увы, в этом плане первая часть игры на голову превосходит вторую.

Никого нет дома

KOTT2 наглядно иллюстрирует то, что бывает с затухающими жанрами. Попытки впитать из окружающей среды что-то новое оборачиваются провалом - здоровьишко не то. Со слэшерами на PC, кажется, сейчас происходит то же, что недавно имело место быть с квестами: самоповторение, вырождение и потеря своего истинного лица. К счастью, в отличие от квестов, слэшеры до конца не помрут - мы будем радоваться портам с приставок вроде той же Onimusha или недавней Dynasty Warriors 4 Hyper. Радоваться редко и нерегулярно, потому что в своем отечестве пророки исчезли практически полностью.



Храмовник зажигает



Противники, как водится, берут числом. Иногда двузначным

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,40	ИТОГО 5.0
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Дизайн	6	x 0,20	
Ценность для жанра	4	x 0,10	

25 TO LIFE

Александр КУТЯНИН

КОРОТКАЯ БАНДИТСКАЯ СКАЗКА

Мой дом тюрьма,
Тюрьма мой дом.
Пилот. "Тюрьма"

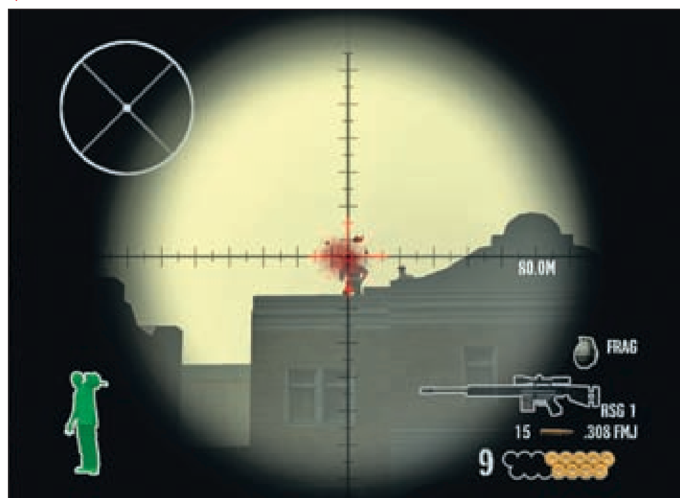
Жанр FPS/TPS **Издатель** Eidos Interactive **Разработчик** Avalanche Software **Рекомендуется** Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.25tolife.com

Давно остались в прошлом те времена, когда олицетворением криминального сообщества являлся элегантный сицилийский мафиози в безупречно сидящем костюме. Сегодня стандартом главного героя игры про гангстеров считается эдакий одетый в широкие штаны чернокожий молодец с большой пушкой и непременно вставляемым через каждое слово мазафаком.

Куплет

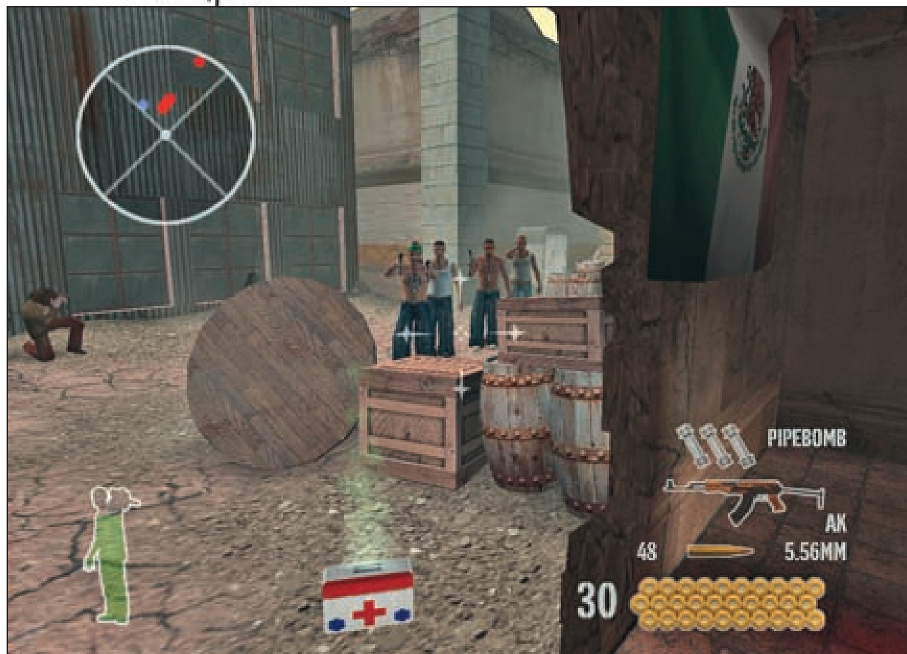
25 to Life - очередная криминальная сказка про жизнь бедняков черного квартала. Сюжет прост и незатейлив. Жил был обычный черный паренек по кличке Freezer, отморозок, по-русски говоря. Жена, сын, широкие связи в криминальных кругах и лелеемая в глубине души мечта завязать с преступностью и жить с семьей на берегу моря. Во исполнение этой мечты пришел он однажды к своему пахану, по совместительству - другу детства, а тот предложил последний раз на дело сходить. Чего-то нелегального толкнуть паре колумбийцев. Пришел наш герой на стрелку, где его уже поджидала злобная детективша по фамилии Мендоза, а трупы колумбийцев мирно остывали рядышком. Подставил его злой пахан по имени Калдерон. Паренек, не долго думая, ударился в бега. Но вот незадача - друг детства решил стребовать должок за пропавший товар и в качестве аргумента в споре захватил фризеровскую семью в заложники. Пришлось бедняге идти грабить банк. Тут его и повязали. На этой светлой ноте фантазия у авторов, по всей видимости, иссякла, и в дальнейшем придется бегать по улицам уже в образе поли-

В Колумбии снайперы в цене



Eidos не преминула лишний раз отрекламировать свой хит



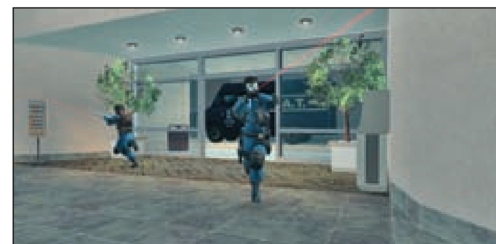


Разборку заказывали?



Он слушал неправильную музыку


Комитет по торжественной встрече



цейского, гоняющегося за Калдероном. Недолгую карьеру блюстителя закона через пару миссий оборвет пуля в голову, выпущенная насквозь коррумпированной Мендозой. После чего в ваши чуткие руки отдадут - ни за что не угадаете - Калдерона, устраивающего глобальный передел сфер влияния где-то в Колумбии. Точку в этой истории, как ни странно, поставить доверили все же Фризеру, сбежавшему из тюрьмы после двухлетней отсидки.

Припев

Действо разбито на четыре главы - по одной на персонажа плюс заключительная за Фризера. Глава - это, на самом деле, громко сказано. Каждая состоит всего из трех, похожих как близнецы, миссий, содержание которых сводится к прогулке по узкой улочке без ответвлений до точки, где необходимо что-нибудь спереть или кого-нибудь убить, и последующему сматыванию удочек. Парочка несуразностей вроде патронов для MP5, свободно влезающих в АК, или каменных черепов местных гангстеров, на которые требуется целых два хедшота, надолго не задерживают. При игре за бандитов можно использовать изредка попадающихся мирных жителей в качестве живого щита. Пользы от этого ровным счетом никакой, поскольку доблестные представители закона готовы прострелить заложника насквозь, лишь бы до игрока добраться.

Оживить эту грустную картину призваны дополнительные задания типа сделайте X хедшотов, арестуйте Y бандитов или ограбьте Z банкоматов. В награду за их выполнение разлочиваются новые шмотки для мультиплеерных моделек. При создании аватара есть, где разгуляться: пара десятков фишек подлежит настройке, включая одежду, татуировки, бижутерию и даже цвет глаз.

Сам же мультиплеер получился средненьким.

Правильный пацан на улицу без большой пушки не выйдет



Кода

Упакованы все перечисленные прелести в стандартную консольную графическую обертку. Как обычно и бывает с играми, изначально для ПК не предназначенными, портирование выполнено не на самом высоком уровне. К отсутствию возможности сохраняться мы уже привыкли, но ролики в телевизионном разрешении, растянутые на весь экран, - это, можно сказать, новый шаг в борьбе с игроками.

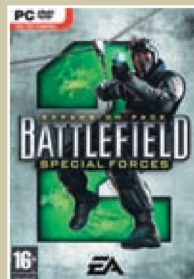
К счастью, кошмар не продлится долго. Трех часов, необходимых для прохождения, как раз достаточно для того, чтобы, прослушав раза три перемежающийся диалогами на исковерканном английском саундтрек, снести 25 to Life с винчестера. Тем же, кого не трогает музыкальное творчество чернокожих выходцев из городских трущоб, здесь вообще ловить нечего.

РЕЙТИНГ

	Оценка	Вес
Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	4	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Дизайн	4	x 0,20
Ценность для жанра	3	x 0,10

ИТОГО 4.4

Андрей ЩУР



подFORCEило

- Разве не понятно? Наварон теперь не представляет для немцев интереса. Через неделю их здесь вообще не останется.
Алистер Маклин. "Десять баллов с острова Наварон"

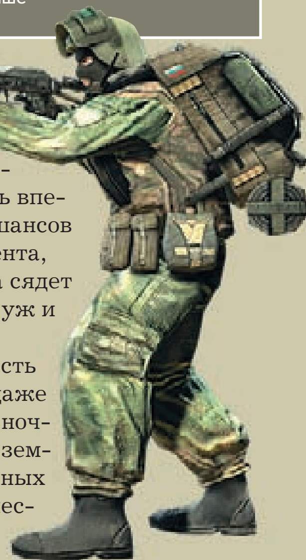
Жанр FPS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** DICE **Рекомендуется** Pentium 4 3,0 ГГц, 2 Гб RAM, видеокарта класса GeForce 6 и выше
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.battlefield2.com

С экспаншном для Battlefield 2 вышла небольшая несуразица: нельзя сказать, чтобы его кто-то усердно и старательно ждал. Внимание играющего люда было сконцентрировано на исправлении баланса и выправлении разработчиками нескольких мелких, но раздражающих багов. Среди фанатов велись разговоры об эксплойтах с набором очков, проблемах с настройкой управления и нерфинге слишком мощной летающей техники - короче говоря, обо всей той шушере, ради которой и выпускаются патчи. А поразмыслить, что же такого нам дадут в адд-оне, как-то и в голову не приходило.

Но вот экспаншн вышел. Был куплен и поставлен, понюхан и распробован. Впечатления от BF2: SF, как водится, оказались неоднозначными. С одной стороны, DICE все же схалтурила, сработала не на "ять": количество добавленного в игру контента не так велико, как того хотелось бы. Однако то, что таки появилось, определенно порадовало. Самое емкое пояснение, оно же и самое простое: если в оригинальном BF2 по-настоящему затягивающих карт оказалось три штуки из двенадцати, то в экспаншне их четыре из восьми.

Глаз выколи

Ирония судьбы с легким паром заключается в том, что среди вышеупомянутой четверки нет именно тех карт, которые позиционировались как основная фича экспаншна. Речь идет о трех ночных миссиях, которые нам так старательно пытались расхваливать на все лады. В теории эти карты должны были повернуть игру в совершенно иное русло, построить на основе BF2 собственный уникальный геймплей. Суть идеи была в использовании прибора ночного видения (коим снабдили все классы персонажей): игрокам в процессе перемещения по картам надо было бы постоянно включать/выключать ПНВ, чтобы иметь возможность засечь противников и в темных местах, и в хорошо освещенных. На деле фишка не сработала - карты оказались слишком темными. Представьте себе остров, большая часть которого суть мрак кромешный, с редкими нарушениями в виде небольших поселений, освещенных уличными фонарями. Так вот, без "ночника" разглядеть то, что находится вне конуса освещения фонаря, невозможно в принципе, зато, сидя в темноте с включенным ПНВ, заметить стоящего на свету врага худо-бедно, но получается. В результате теряется сама необходимость выбора: просто врубаешь ПНВ сразу после респавна и топаешь вперед: все равно шансов дожить до момента, когда у прибора сядет батарея, не так уж и много.



Другая напасть ночных карт - даже с включенным "ночным видением" землю в неосвещенных местах практически не видно. То есть бежишь ты по какой-то черно-зеленой однородной поверхности практически без малейшего понятия, а вдруг через два шага будет яма или бугор. Расположение мелких (а иногда и огромных) неровностей ландшафта узнаешь только путем проб и ошибок. Можете представить, как это поначалу радует на уже упоминавшемся острове с ощутимо гористой местностью: топ-топ-топ-ой-вать-машу-кто-тут-склон-холма-поставил-шмяк-респавн. Проблему с видимостью земли разработчики вроде бы обещали исправить в патче 1.2, но на момент написания статьи его еще не было, так что ночные миссии показались скорее недостатком, нежели достоинством экспаншна.

Стационарные пулеметы - по-прежнему удел для самоубийц



Когда на дороге "голосует" спецназовец-пулеметчик, лучше его подобрать




Клал я на это все с ночным прибором!


Гидроцикл = скорость+беззащитность. Быстро доехал, быстро подстрелили

Человеческий фактор

Зато все остальные карты BF2:SF по популярности могут соперничать со ставшей практически легендарной Strike at Karkand. Как и в "Ударе по Карканду", баланс в новых миссиях соблюден больше в сторону пехоты, нежели техники. Танков каждой из воюющих сторон выдается не больше одной штуки, аналогично дела обстоят с бронетранспортерами и боевыми вертолетами. Полное доминирование последних, кстати, чуть подсократилось благодаря появлению нового типа техники - самоходных зенитных установок. Если описывать технику до конца, то надо упомянуть и новоявленные "небоевые" средства передвижения: легковушку, гражданский джип, квадроцикл и водный мотоцикл. Как и подразумевалось разработчиками, новинки увеличили мобильность игроков, так что теперь извечная послереспавновая проблема "топать до вражьей базы пешком или дождаться появления свободной техники" стала менее актуальной.

Сами по себе новые карты стали гораздо более "пехота friendly" - всевозможных кустиков, камешков, зданий и прочих объектов, позволяющих простому бойцу скрыться от недремлющего ока вертолетов и танков, стало еще больше. Удачно была переработана и концепция создания ландшафта: практически исчезли крутые склоны, которые невозможно преодолеть пешим ходом (что так раздражало на некоторых картах оригинального BF2).

Ghost Town имеет все шансы стать вторым Strike at Karkand



Специального назначения

На восемь карт экспаншна было добавлено целых шесть новых игровых фракций. Хитом сезона закономерно стал российский спецназ, на одной карте сражающийся с британским SAS'ом, а на двух других бьющийся с таинственными лысобородатыми Rebel'ами, один в один напоминающими террористов из кавказских бандформирований. Правда, вот (и это, пожалуй, основная претензия к DICE) новым оружием отечественный спецназ обделили - все стволы для наших бойцов перекочевали прямиком из стана MEC. SAS'овцам вон и F2000 выдали, и вариации на тему G36; американцам пару стволов подкинули; даже ближневосточным инсургентам РПГ-7 презентовали - а российских специальноназначенцев оставили куковать с изначальным вооружением арабской стороны. Ну, да где наша не пропадала - лучше АК-101 автомата в BF2 все равно нет.

А вот другая фишка экспаншна, в отличие от ПНВ, действительно открыла новые грани геймплея BF2, хотя взамен потребовала определенной сноровки в применении. Теперь у классов Assault и Anti-Tank появилась специальная "кошка" с тросиком, которую можно закидывать на высокие здания или какие другие объекты, после чего забираться на них по веревке-лестнице. Иными словами, теперь любое вертикальное препятствие препятствием, по сути, уже не является - через него всегда можно либо перелезть, либо забраться наверх и обеспечить себе господствующую огневую позицию.

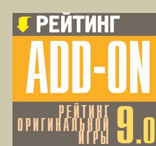
Классы Spec Ops и Sniper обогатились иным оборудованием: арбалетом, выстреливающим специальный трос (zip line), который прикрепляется к любой поверхности. По этому тросу затем можно спуститься/съехать в стиле Джеймса Бонда - очень удобный способ быстро перебраться с какого-нибудь высокого здания на землю (или другое здание, пониже), пролетев при этом над чуть ли не половиной всей городской карты.

Завершают парад планет светошумовая граната, выдаваемая Assault'ам, и канистры со слезоточивым газом, которыми может разбрасываться Support. Если светошумовухи более всего эффективны на ночных картах, то "слезогонка" прекрасно подходит для любых боев в закрытых пространствах. Даже одной секунды в облаке газа хватает не успевшему нацепить противогаз игроку, чтобы надолго получить на экране расплывающееся изображение, чем-то напоминающее картину, которую можно увидеть, если посмотреть на мир через толстое стеклянное донышко пивной кружки.

Час расплаты

Дословно подтверждая свое название expansion pack (т.е. расширение, увеличение игры), BF2: Special Forces успешно добавил игре не только положительных, но и отрицательных сторон. В частности, проблемы медленной загрузки карт и необходимости толстого кабеля для игры в онлайне никуда не делись и стали еще насущней. Не исчезли и сложности с инсталляцией патчей (о затруднениях при установке игры можно прочитать в сопутствующем материале в разделе Tactics).

На вопрос, стоит ли приобретать данный адд-он или нет, отвечу все же утвердительно. Далеко не везде есть возможность поиграть в мультиплеере за отечественный спецназ, да еще и на отлично выполненных колоритных картах. Так что если вопросы наличия денег и хорошего интернет-соединения у вас решены, а душа просит продолжения смачного онлайнового экшна, то BF2: SF подойдет в самый раз.



Дарвиния

Владимир ВЕСЕЛОВ

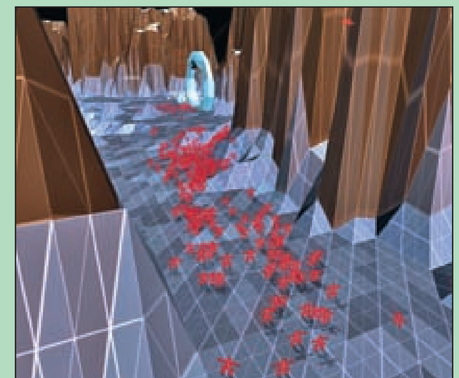
ЭЛИТАРНОЕ КИНО



Они ерунду напишут, денежки получат, а мы, как дураки, читать их обязаны.
В. Пикуль. "Из тупика"

Жанр Аркадная стратегия **Издатель** Новый диск **Разработчик** Introversion Software **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.introversion.co.uk

Обзор этой игры должен был появиться минимум полгода назад. Однако, погоняв ее достаточно долго, мы пришли к выводу, что интересна она может быть только "старичкам". То есть достаточно малой и практически вымирающей группе игроков. А рассказывать им о том, что представляет собой "Дарвиния", не имеет смысла - сами все знают. Если же попытаться заинтересовать ей новое поколение, ничего, кроме брюзжания "вот были игры в наше время", не получится. Поэтому было принято решение погодить. Посмотреть сначала, найдет ли игра понимание среди широкой массы. И вот по прошествии многих месяцев оказалось, что понимания игра не находит.



Как ни странно, виной этому не качество самой игры, а тот факт, что склонные к наклеиванию ярлыков игровые журналисты быстренько присвоили ей статус "элитарной". То есть понятной и доступной только "избранным". Между тем для каждого нормального человека эпитет "элитарный" является синонимом слова "плохой". Если игра (кинофильм, книга) понятны не всем, а некоторым, это означает, что автор (авторы) просто схалтурил и не смог создать доступное широкой массе произведение. Скажу больше, "избранным", делающим вид, что они находят в произведении какие-то скрытые достоинства, непонятные "толпе", это произведение обычно тоже не нравится. Но надо же как-то выделиться.

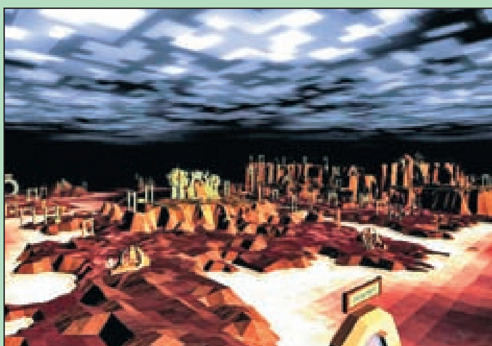
Переходя к "Дарвинии", ответственно заявляю: ничего элитарного в игре нет.

Сюжет

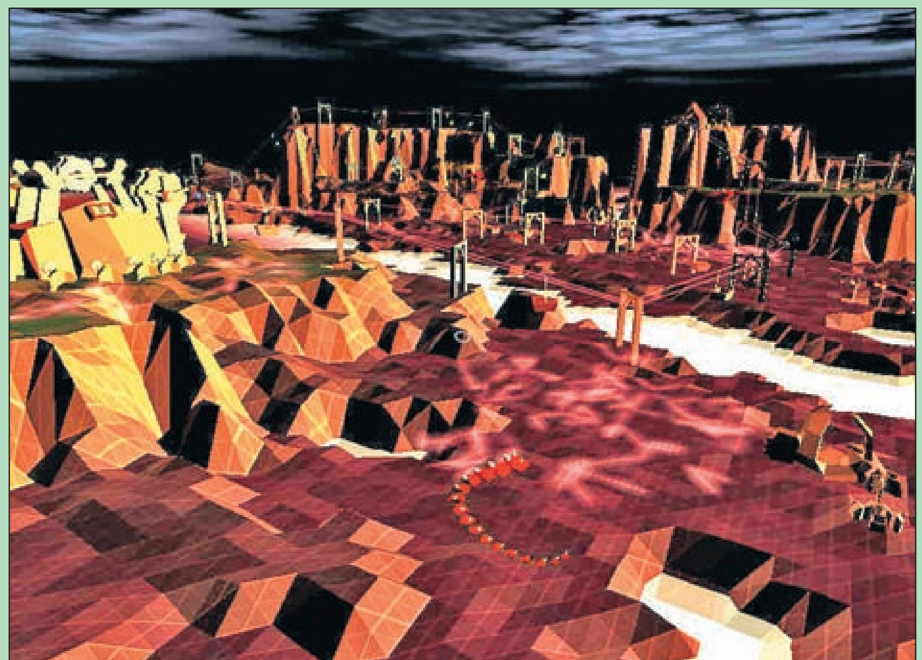
Началось все лет десять назад, когда доктор Сепульведа стал обладателем кучи устаревших игровых автоматов. Вместо того чтобы разобрать их по винтику или отправить в металлолом, доктор решил создать с их помощью свой собственный новый мир - эту самую Дарвинию. Поскольку автоматы были достаточно древние, мир у него получился крайне примитивный. На составленных из треугольничков островах растут палочные деревья и обитают вырезанные из картона зеленые человечки. Море напоминает слегка помятую бумагу, а небо - растянутую для просушки рыболовную сеть.

Но под всей этой внешней примитивностью должна была скрываться какая-то богатая внутренняя жизнь.





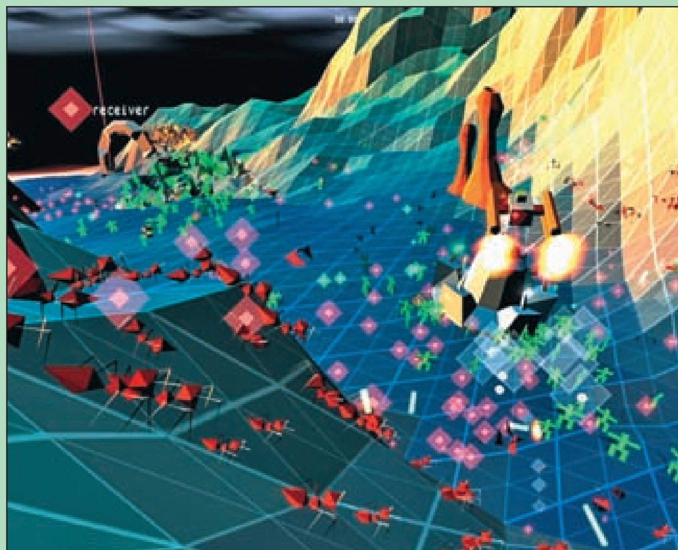
Так выглядят ландшафты Дарвинии. Непривычно?



Дарвиния



Мир Дарвинии расположен на внутренней поверхности шара. Оригинально? Или банально?



Мир Дарвинии должен был развиваться по каким-то своим внутренним, постоянно усложняющимся законам. Увы, доктор Сепульведа только-только начал создавать и диктовать эти законы, как в его прекрасную страну пришел вирус.

Как и положено качественному вирусу, он очень активный, крайне агрессивный и донельзя примитивный. Юркие змейки стремительно передвигаются по треугольной земле, пожирая все, что встретится на пути. Громадные пауки, отвечающие за плотность популяции змеек, неторопливо парят над землей. Жирные гусеницы, прячущиеся в складках местности, выполняют какую-то малопонятную, но, несомненно, черную работу. Словом, вирус творит свой мир, живущий по каким-то своим законам. И игроку предстоит "встать грудью на пути агрессора".

Внешне эта битва со злом тоже выглядит весьма примитивно. Создаем "взвод", состоящий из нескольких (от трех до пяти) солдат, зачищаем местность от нечисти, с помощью "инженеров" восстанавливаем работоспособность разного рода комплексов, собираем ресурсы. Выполнив все задания в одном уголке Дарвинии, открываем проходы в другие и переходим туда.

Доктор Сепульведа выполняет роль советника и своего рода мозгового центра: время от времени он подбрасывает нам апгрейды, позволяющие оснащать солдат новыми видами оружия или дающие какие-то новые возможности.

Вот, собственно говоря, и все. Десяток уровней, постоянно усложняющиеся задачи и неминуемая победа в конце.

Суть

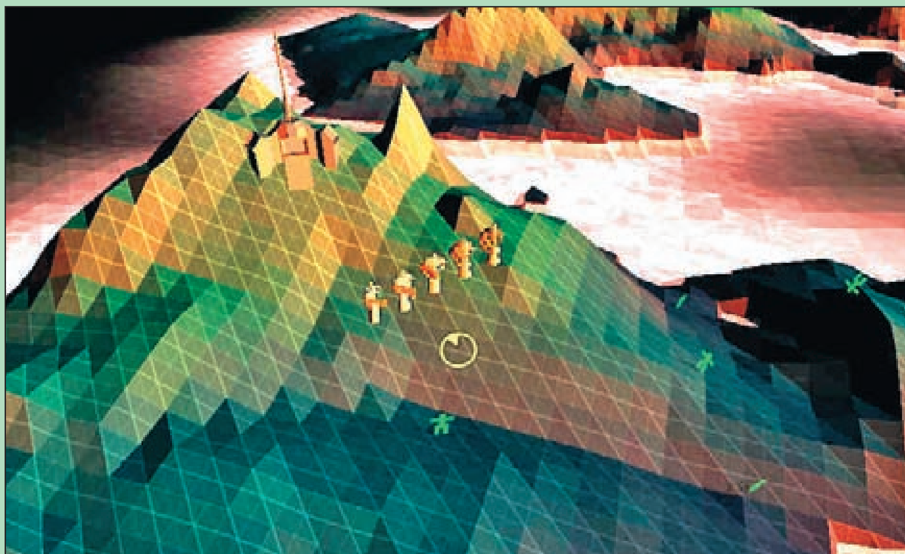
С одной стороны, "Дарвиния" - это своего рода альтернативная история. Следует вспомнить, что в те времена, "когда компьютеры были маленькими", воображение дополняло несовершенство картинки на мониторе. Именно там, в голове игрока, кучка пикселей превращалась в могучего воина, а проволочная конструкция - в звездолет. И, как ни странно это слышать, игроки были вполне довольны. Не подозревая о том, что мир за толстой линзой монитора может выглядеть почти настоящим, они не требовали улучшения графики, а жаждали расширения масштабов игровых площадок, увеличения количества врагов и союзников, ускорения действия. Пойди тогда разработчики на поводу у игроков, не займись они внешней стороной (то есть графикой), современные игры выглядели бы примерно так, как выглядит "Дарвиния".

С другой стороны, эту игру можно рассматривать как иллюстрированную историю компьютерных игр. Все начинается с заставки (точнее, с заставок, потому как практически каждый вход в игру сопровождается своей). Игроки со стажем тут же вспомнят, какая игра и на какой древней платформе начиналась именно так. Ну, а молодежь может посмотреть, на какой почве выросли современные красоты.

Игровой процесс тоже как бы "вырезан" из хитов древности. Тут и первые примитивные RTS, в которых только-только зарождался сбор ресурсов и их использование. И знаменитые аркады вроде Cannon Fodder.

Естественно, звуковое сопровождение заставляет вспомнить и PC-speaker и самые первые примитивные звуковые карты (типа забытой ныне Covox).

Зелененькие палочные человечки и есть "дарвиниане"



Резюме

Как видите, "элитарностью" тут и не пахнет. Просто мы имеем весьма оригинальную игру, оригинальность которой заключается в том, что в ней нет ничего оригинального. Да, да, именно так. Отсутствие оригинальности в наше время можно считать оригинальным ходом. А раз так, я тоже поступлю оригинально и оценю игру, которую считаю вполне приличной, кругленьким нулем. Просто потому, что все ее составляющие (звук, графика, геймплей) по современным критериям на большее и не тянут.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	0	x 0,40	ИТОГО
Графика	0	x 0,20	0.0
Звук и музыка	0	x 0,10	
Оригинальность	0	x 0,20	
Ценность для жанра	0	x 0,10	



СУМРАК ПЕРВОГО УРОВНЯ

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Перезарядить и продолжать стрельбу.
"Наставление по стрелковому делу"
М.: Военное издательство, 1984

Жанр Top-down arcade **Издатель** dtp **Разработчик** Frozenbyte **Рекомендуется** Pentium 4 1.4 ГГц, 384 Мб RAM, видеокарта 64 Мб RAM **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.shadowgroundsgame.com

Это что за гость из прошлого века? Вид сверху. По центру экрана мужчина в комбинезоне бегает, вокруг мужчины монстры прыгают. А мужчина их коварно слепит фонариком и расстреливает из табельного пистолета. А ведь хорошо. Хорошо, черт возьми, еще бы патрончиков для шотгана найти и вообще было бы все замечательно.

Аркада Shadowgrounds появилась в "Навигаторе" под самую сдачу прошлого номера. Пришла такая важная и говорит: "У вас тут лучшее средство от инопланетных тараканов выбирают? Так это я и есть, здрасьте." И, получив специальную награду от Артели, счастливо расселилась по компьютерам редакции.

Земляне, прочь с Ганимеда!

Есть такой спутник Юпитера, называется Ганимед, где-то раза в два меньше Земли. Именно его решили благоустроить земляне в 2050 году. В отличие от только что освоенного Марса, там была вода (в основном замерзшая, но для фабрик терраформинга это сущая ерунда). Лет через сорок, проведя евроремонт и изрядно утеплив планетку, на Ганимед начали перебираться люди. Среди них был и Уэсли Тайлер - не ученый, не военный, а простой техник, хоть и старший. Так и жил он ничем особенно не примечательный до тех пор, пока не стали твориться на Ганимеде темные делишки, плавно переросшие в откровенные бесчинства. То патруль куда-то пропадет, то на едаленном блокпосту все мертвые и без рук, без ног валяются. Виновных не то чтобы сильно долго искали, они сами себя нашли - инопланетная раса решила стереть землян с лица Ганемеда. Человеку, с игрой не знакомому, тяжело даже предположить, насколько эти чужие мерзкие. Представьте себе кибердемона и зерга, вот и здесь элиены такие же. То есть в прямом смысле такие же: одни подозрительно напоминают гидралисков (хоть и умеют становиться невидимыми), а вторые - вылитые кибердемоны, которым обломали рога и прикрутили пушку на вторую руку. Справедливости ради надо сказать, что прочие монстры, если откуда и заимствованы, то не столь очевидным образом.



Говорят, есть в лаборатории опытный образец электрической пушки, не BFG, но тоже ничего

Вижу тень

Трехмерные фигурки в Shadowgrounds превзошли достижения ведущих моделлеров 98-го года. Но вот что удивительно: угловатость персонажей все воспримут как незначительную особенность игры. Любой, кто постреляет по инопланетным тараканам хотя бы минут пять, поймет: разработчики - люди небогатые, и в первую очередь хотели сделать нам интересно, а уж потом - красиво. Хотя, надо отдать им должное, спецэффекты прикручены мастерски и в правильных местах. Особенно удались динамические тени - только стоит посветить фонариком, как они уже по стенам забегали-засуетились, а потом из этих теней чужой - прыг, и прощай половина здоровья.



Стволовый набор

Герой наш поначалу вооружен пистолетом с бесконечным боезапасом и фонариком. Самые мелкие элиены боятся света, и в начале игры фонарик помогает отгонять внеземных тараканов подальше, чтобы возле ног не суетились и ценные органы не откусывали. А начиная со второй половины, еще и позволяет обнаруживать врагов-невидимок: в луче света они так хищнически переливаются.

Пулемет - мощное оружие против боли, бьющее точно в цель. Если стволы успеют раскрутиться, то тараканов снесет где-то секунды за три. Если стволы раскрутиться не успеют, то у тараканов будет сегодня ужин





Из мертвых монстров периодически выпадают белые диски. Я из жадности и врожденной тяги к съестному решил было, что это консервные банки и что их надо жрать. Однако Уэсли Тайлер диски аккуратно складывал в карман, а лопал исключительно аптечки. Что в принципе реалистично: старшим техникам только дай до медкабинета добраться.

После непродолжительного копания в меню выяснилось, что диски - это запчасти, если набрать их достаточно, то можно навесить до трех апгрейдов на каждое оружие. Пистолет будет стрелять чаще, шотган бить кучнее, а пулемет вообще становиться турелью, самостоятельно поражающей врагов. Что еще надо, чтобы спокойно встретить старость? Разве что хороший огнемет. Конечно же, он здесь есть. Выдает струю алого, а после апгрейда - и ярко-синего напалма. И если вы видите, что за дверью собрались чужие, но подсчитать их количество затрудняетесь, то огнемет - ваш верный друг до самой смерти. Которая наступит очень быстро, если горючей жидкости осталось на донышке.

Еще в загребущие трехмерные ручки нашего героя попадет ракетница с возможностью тюнинга миниатюрной ядерной боеголовки. А лазер в альтернативном режиме так сочно режет врагов, что джедайский меч кажется оружием неандертальца. Жаль только батарейки световая пушка жрет с неприличной сверхсветовой скоростью. Ну и по мелочи: гранатометы, автоматы, реалганы всякие.

Сейв раз в час

Если Тайлера убили и еще остались континиумы, то он отреспавнится на последнем чекпоинте. Сейвы происходят по завершению уровня. Тут кроется, пожалуй, самый большой недостаток Shadowgrounds. В целом идея системы сохранений разумна: заскучать не дает, адреналин из крови не выветривается. Но не с такими же здоровыми уровнями, как в Shadowgrounds! На прохождение одного может запросто уйти полтора часа, все это время из игры нельзя выйти, иначе придется все начинать заново. Подробнее про сейвы смотрите в интервью на следующей страничке.

Чаще всего задания незамысловаты - добраться до точки на карте. Иногда идти приходится в компании со знакомым капралом. Капрал носит прическу каре, отзывается на имя Джейн и вообще она девушка. Джейн время от времени может пострелять из пистолета, но чаще всего, не будь дурой, отправляет Уэсли на смертельно опасные задания одного. А сама находит дело поважнее - перед компьютером стоять или по рации руководить. Разумным вещам этих капралов обучают.

Жадность - это прекрасно

Если задуматься, то хочется, конечно, всего побольше: и монстров, и диалогов, и чтобы боевой экзоскелет непременно был. Ведь что ж это получается: главный герой - старший техник, а всю игру на своих двоих топает? И интерактивность на уровнях бы повысить, сейчас можно всего лишь стекла бить, да коробки ломать, ну и еще пару деревьев уронить. Но это все, если задумываться. А зачем нам задумываться, когда на экране весело? Ни к чему нам это вовсе. Мы лучше в другой какой-нибудь игрушке подумаем, в которой скучно будет.

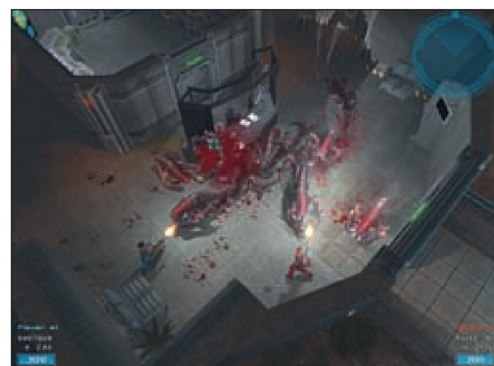
Если говорить о привлекательности игры, то у Shadowgrounds есть ряд достоинств, например, система апгрейдов оружия позволяет заточить арсенал под личные предпочтения, а противники могут дать достойный отпор на протяжении всей игры. Но главное, притом что Shadowgrounds - игра простенькая, если не сказать бюджетная, - от нее очень тяжело оторваться. Разработчики из Frozenbyte наглядно показали, как добиваться играбельности малыми средствами.

Встреча лицом к лицу с тремя Brutes - только ради скриншота, гораздо удобнее подкрадываться к ним и убивать со спины



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	7	x 0,20	7.7
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	





Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

ВСЕ БЫЛО КАК В ТУМАНЕ!

КТО Ж ЭТО У НАС ТАКУЮ ИГРУ СДЕЛАЛ? ЭТО КТО НАШУ БАЗУ НА ГАНИМЕДЕ УГРОБИЛ? НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ ВИНОВНИК ПРОИЗОШЕДШИХ СОБЫТИЙ

Единственное, что молодежь может сделать для стариков, - это шокировать их и приближать к современности.
Бернард Шоу. "Первая пьеса Фанни"

Shadowgrounds - международная аркада-загадка, игра из ниотку-да. Естественно, нам стало интересно, кто ее сделал. Мы быстро написали вопросы разработчикам из Frozenbyte, и отправили их практически в никуда, то есть в Финляндию.



- Мы на крыше! Снимите нас!
- Снимаем! Приготовьтесь! Сейчас вылетит птичка...

Навигатор игрового мира: Привет, меня зовут Константин Подстрешный, я выпускающий редактор журнала "Навигатор", и я ненавижу инопланетян-невидимок (которые еще так противно визжат). Расскажите немного о себе, каких инопланетян вы ненавидите больше всего?

Джоэль Киннунен: Я Джоэль Киннунен, директор финской студии Frozenbyte. Shadowgrounds - самая первая наша игра, и во время ее разработки мне пришлось совмещать несколько обязанностей. Например, я был соавтором сюжета и диалогов, провел большую организаторскую работу, в том числе связывался с издателями, вел переговоры. Еще я отвечал за локализации, так что, когда вы будете играть в русскую версию Shadowgrounds, то знайте: именно мне пришлось заставлять переведенные текст со звуком правильно работать в игре.



Тяжело сказать, каких элиенов я ненавижу больше... Те, которые вы назвали, редкостные мрази, но этим-то они мне и нравятся - они продолжают устраивать сюрпризы, когда я играю. Если нужно выбрать единственный тип чужих, который я ненавижу больше всего, то ими окажутся здоровые бронированные Brutes, которых можно убить только со спины (ну, или при помощи взрывчатки/огнеметов), так что вам придется немного попрятаться... А временами это может быть очень непросто!

НИМ: Когда слышишь слова "Финляндия" и "девелопер", на ум приходит только Remedy, ну и теперь еще Frozenbyte. Скажите, тяжело ли в Финляндии живется разработчикам компьютерных игр? У вас хоть отпуск бывает?

ДК: Финляндия - замечательная страна, но разработка игр здесь все еще по-настоящему не поддерживается правительством, а стоимость жизни очень высока. Тем не менее, я нахожу в этом больше плюсов, чем минусов: финны обладают хорошим знанием технологий, как следствие, у нас отличные квалифицированные программисты. В последнее время наблюдается приток художественного креатива, и я рад,



Один из этих людей забыл добавить в игру сейвпоинты

что у нас сложилась команда по-настоящему талантливых художников.

Подозреваю, у нас есть отпуска, совсем как в нормальных компаниях... Но до конца я в этом не уверен: последние шесть месяцев я был так занят, что даже не было времени подумать о каком-либо отпуске.

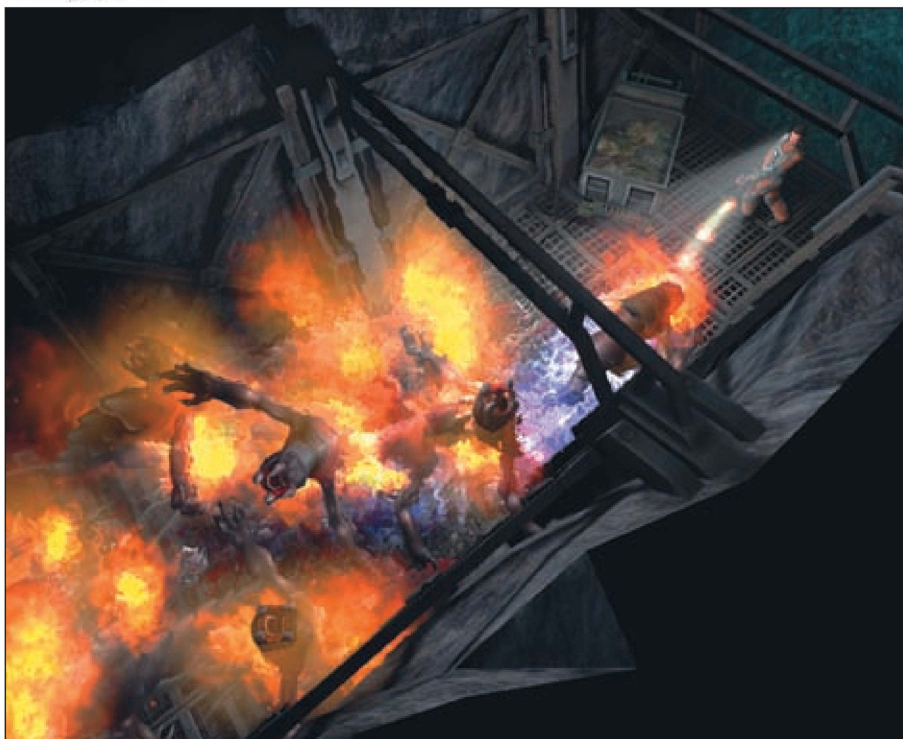
НИМ: Вы даже не представляете, как мы вас понимаем...

ДК: Я могу вкратце рассказать вам историю рождения Frozenbyte. Хотите?

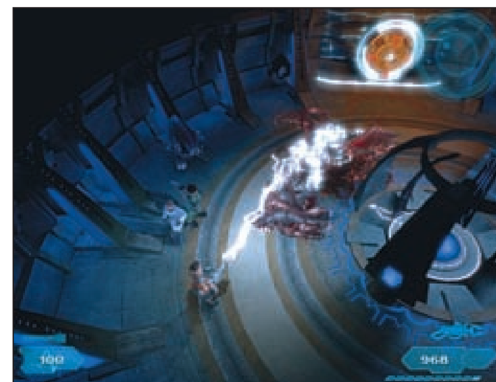
НИМ: Как раз об этом и хотели спросить.

ДК: Все началось, когда в 1999 году два друга решили начать разрабатывать игры. Они создали несколько маленьких игрушек и в итоге наняли еще несколько человек. В 2001 году официально зарегистрировали компанию, и набрали еще людей в команду. В 2002 мы сделали технологическую демо-версию, для того времени она производила очень яркое впечатление. Мы закончили с этим, и в 2003 появились на свет Shadowgrounds. Все лето 2003-го мы потратили на Shadowgrounds, работая в маленьком подвальчике вместе с еще семью ребятами. Пока, наконец, в 2004 не перебрались в пристойный офис, увеличили штат сотрудников и продолжили разработку. В 2005 мы подписали нашу первую сделку с издателем. Сейчас Shadowgrounds завершена и выходит по всему миру. А уж в 2006 и 2007... Ну, вы просто подождите и увидите!

НИМ: У меня, да и наверняка у большинства игроков со стажем при первом же взгляде на Shadowgrounds в памяти всплывал такой хит десятилетней давности, как Alien Breed. Насколько сильное влияние оказали классические тор-



Теперь используйте гранаты с перцем и барбекю по-ганимедски готово



Shadowgrounds - это темные уровни плюс электрификация всех чужих

down аркады на разработку игры?

ДК: Используя новейшие технологии, мы старались сохранить ощущение классического геймплея, и мне кажется, что получилось хорошо. Не думаю, что у нас был какой-то один источник вдохновения, но, конечно же, мы большие поклонники определенных фильмов и игр, и они влияют, по меньшей мере, на подсознание. Многие люди вспоминают Alien Breed, когда видят или играют в Shadowgrounds. И я думаю, что это здорово. Alien Breed была как раз одной из тех игр, которые оказали на нас влияние, среди других я могу также упомянуть Crusader: No Remorse/ Regret, (Re-)Loaded, Take No Prisoners и так далее, и тому подобное, вплоть до дремучей классики вроде Gauntlet.

НИМ: Shadowgrounds - первая игра за очень продолжительное время, в которой от одного сейва до другого можно идти больше часа. По какой-то причине вы расположили их на таком расстоянии один от другого?

ДК: Хороший вопрос. Еще в самом начале разработки нашей основной идеей было создание системы сейвпоинтов, которая бы позволяла держать игрока в постоянном напряжении и позволила внедрить в игру задания на время и другие усложняющие жизнь игрока ситуации. Кроме того, с обычной системой сохранений игрок может запросто застрять в игре, если он сохранился в неудачное время.

Еще мы планировали сделать уровни гораздо более скромного размера, но они разрастались все больше и больше. Наша система сейвов не была предназначена для больших уровней. Честно говоря, я думаю, что это та область, где мы немного напортачили. Просим у всех прощения!

НИМ: Не могли бы вы сказать несколько слов о 3D Realms, Human Head Studios и их игре Prey?

ДК: Еще один хороший вопрос, но все же никакой особенной драмы в этом не было. Для тех, кто, может, не знает, в начале 2005 года наша игра называлась Preyground. Когда 3D Realms чуть позже связались с нами, мы были шокированы, узнав, что они разрабатывают Prey. Не очень-то хотелось, чтобы Дюк Ньюкем, понимаете, kick наши asses, так что мы просто сменили название нашей игры из-за уважения к 3D Realms, ну и еще потому, что не хотелось получать повестку в суд. Я не уверен на сто процентов, что мы бы проиграли дело, но проверять как-то не хотелось.

НИМ: Наш хороший знакомый из dtp Крис Кельнер как-то сказал, что еще не видел игры без недостатков. Shadowgrounds - замечательная игра, но возможно есть что-то, что бы вы хотели в ней исправить?

ДК: Хехе, разработчикам всегда хочется что-то поправить. Я уже упоминал про систему сохранений, сейчас-то понятно, что мы должны были добавить еще и нормальные сейвы.

Также не помешало бы выдать игроку побольше подсказок по ходу сюжета. У нас хорошая история, но ей не хватает достойного финала и сюжетных поворотов. Однако я считаю, что миссии у нас получились разнообразные, так что по большому счету вышло неплохо. В целом, я не думаю, что в Shadowgrounds много по-настоящему заметных ляпов, игра получилась хорошей, цельной. Конечно, каждую фичу можно бы было улучшать до бесконечности, но невозможно же работать всю жизнь над одной игрой.

НИМ: Frozenbyte как студия. Каким вы представляете ее будущее, игры каких жанров хотите делать и какие перспективы для себя видите?

ДК: Будущее у нас светлое! Мы собираемся разрабатывать новые игры, не скучные “одно и то же” и “то же самое”. Я надеюсь, Shadowgrounds окажется коммерчески успешным, и нам не придется идти на компромиссы в наших будущих проектах. Нашей следующей игрой, возможно, будет экшн, хотя кто знает? Возможно, когда-нибудь мы возьмемся и за адвентюру.

НИМ: В заключение разрешите поздравить: ваша игра интереснее большинства дорогих и раскрученных проектов, и, по нашему мнению, это успех.

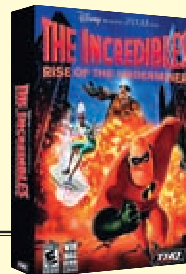
ДК: Вам спасибо, мы всегда стараемся подходить к играм креативно, и достойно этот креатив воплощать. Н



Ольга ШМЕЛЕВА

THE INCREDIBLES-RISE OF THE UNDERMINER

РЕЙТИНГ 4.3



Жанр Action **Издатель** THQ, Новый Диск **Разработчик** Heavy Iron Studios **Рекомендуется** Pentium III 1.2 ГГц, 512 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** thq.com/theincredibles

Чета мультяшных супергероев возвращается на стезю войны, когда из-под земли вылезает огромных размеров бур с сидящим на нем подобием шахтера. Вся семейка радостно надевает маски, фанаты мультфильма возбужденно подпрыгивают на своих стульях, предвкушая использование суперспособностей: быстрый бег, невидимость, недюжинная сила и т.д. Фигушки: мама и детишки шустренько удирают с поля боя, прихватив изрядную часть привлекательности игры. На ринге остается папа Mr. Incredible, а также его голубой (костюм у него такого цвета) друг, все замораживающий Frozone. Вместе они превратят в груду шестеренок орды роботов, порешат несчастного представителя одной из самых тяжелых профессий, из-за чего по всему миру поднимутся цены на нефть, и спасут жизни миллионов невинных людей.

Дело, в общем-то, нехитрое: идешь по искореженным буровыми машинами уровням, постукиваешь неслабыми кулачками роботов так, что от тех летят искры и малопонятные желтые звездочки. Для облегчения тяжкого труда применяются способности: Frozone может строить ледяные мосты и замораживать роботов, а Mr. Incredible - поднимать тяжелые предметы (включая замороженных врагов) и швырять их на большое расстояние. Также у каждого из мистеров есть суперудар, который можно применить, если враги чересчур расплодились.

Изредка на пути попадаются загадки вроде сопровождения кучки



Мороз и робот: день чудесный



Снеговик по-супергеройски

пингвинообразных ученых с последующим спасением их от лазерных лучей-ловушек. Но их слишком мало даже для детской игры.

Для развлечения используется другое средство: избыточная болтовня о невероятной крутости собственных способностей и споры о том, чей дар лучше ("В бою мужчина должен полагаться только на свою силу!", "Обездвиживание противника с помощью холода - самый короткий путь к победе!").

Сказать что-нибудь оригинальное о графике не получится: она полностью взята из мультика. Mr. Incredible по-прежнему смахивает на несгораемый красный шкаф, а тощий Frozone почему-то скрючен наподобие вопросительного знака. Роботы с их неопрятными ржавыми шестеренками, торчащими во все стороны, тоже не блещут изяществом форм. Есть, конечно, некоторые симпатичные эффекты, например, когда замороженный механизм начинает красиво искриться. Но подобных находок явно недостаточно.

В игре присутствует кое-какая музыка, которая настолько невразумительна, что ее даже трудно расслышать.

Управление... Две кнопки действия, удар, суперудар, прыжок, быстрое перемещение... На мышку все не запихнешь, как ни старайся. Руководство нелепыми героями - не самое большое удовольствие, которое человек испытывает в жизни, хотя процесс довольно забавен. А когда рядом сидит непрерывно ругающий дурацкие настройки приятель (в игре предусмотрено подключение второго игрока), так и вовсе становится весело.

Ну, что, дети? Вот такая она, супергеройская жизнь. Никакого романтизма. Однообразие на экране, вечная борьба с компьютером... А вы чего хотели? Полку неудачных игр по мотивам удачных мультфильмов прибавилось.

Юрий ПЛЕШАКОВ

SPACE MERCHANTS: CONQUERORS

РЕЙТИНГ 5.3

Жанр Космический симулятор **Издатель** Freeware **Разработчик** DataWeb **Рекомендуется** Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Размер инсталлятора** 44 Mb **Сайт** www.dataweb.sk/projektsm/dow.htm

Редко, очень редко разработчики балуют игроков серьезными космическими симуляторами. Прошедший год, к примеру, ничего стоящего в жанр не привнес. Вот и приходится нам, поклонникам звездных баталий, обращать свой взор в сторону бесплатных продуктов. Авось там мы найдем что-нибудь достойное, раз крутые девелоперы нас игнорируют.

Чехи из DataWeb - просто молодцы. Всего-то десять человек сумели сделать игру, которая завлекает в свои "торговые" сети и удерживает в них довольно значительное время.

Space Merchants: Conquerors (далее SMC) может порадовать игроков приличной графикой, приятной музыкой и хорошо проработанным миром. Модели кораблей, правда, подкачали - около 400 полигонов на объект, но для freeware-продукта смотрятся вполне достойно, особенно в динамике.

Основная цель игры, как можно догадаться из названия, - торговля и ведение боевых действий. Если первое нужно для улучшения финансового состояния игрока, то второе является источником опыта. Да, да, вы не ослышались, в SMC присутствуют и ролевые

Окрестности Сатурна



AMERICA'S 10 MOST WANTED: WAR ON TERROR



РЕЙТИНГ 2.6

Александр КУТЯНИН

Жанр FPS **Издатель** Play It, Новый Диск **Разработчик** Black Ops Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 800 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Русское название** 10 врагов Америки **Количество дисков** 2 CD или 1 DVD **Сайт** www.americas10mostwanted.com



Творческий подход к спецэффектам



Дробовик с оптическим прицелом

Американский патриотизм в последнее время стал настоящей притчей во языцех. Однако чего не отнимешь у янки, так это умения организовать промывку мозгов населения красиво и с размахом.

Правда, в случае с десяткой самых-самых врагов Америки пропагандистская машина дала сбой. Промывальщики мозгов без огонька сработали. Или просто решили, что бравых патриотов США не испугают древняя графика, отсутствие сюжета и полнейший пофигизм в проработке игрового мира. Причем ура-патриотический настрой вовсе не является признаком плохой игры. Тот же Act of War - не шедевр, конечно, но вполне играбельное произведение.

Что же нас ожидает на стезе борьбы с врагами Америки? В активе: бравый коммандос, список международных террористов, возглавляемый (ну кто бы сомневался!) Усамой и помолодевшим лет этак на семь Саддамом. В пассиве - все признаки истинного "шедевра". Графика, которой даже на PS2 давненько не видали, враги с интеллектом на уровне первого "Дуума", пачками вылезающие из только что зачищенных тупичков. Наверное, для оживления геймплея в каждой миссии предстоит встреча сразу с двумя членами упомянутого списка. К чести разработчиков нужно заметить наличие свежей идеи, заключающейся в том, что отстрел врагов прогрессивного человечества разнообразят вкрапления файтинга. В конце каждой миссии предлагается провести рукопашный бой с той самой персоной, которую предстоит захватить. Свежо, оригинально. Жаль, что фича на поверку оказывается если и не багом, то очередной глупостью. Два удара рукой, один ногой, блок и три комбо (из которых автору удалось выполнить только одно) - вот, в общем-то, и все, чем можно порадовать противников, да и они отвечают тем же. Завершается это развлечение следующим образом: пока герой пытается придушить супостата, необходимо в течение нескольких секунд как можно чаще нажимать определенную кнопку. Одну и ту же. Надолбил необходимое количество раз - переходишь к следующему этапу. Не успел - рукопашная начинается сначала, если жизни остались. Такое вот интеллектуальное переосмысление наследия "Мортал Комбата". Сохраняться во время миссии нельзя, зато в случае смерти игра зачем-то выполняет автосейв, подсчитывает очки и через раз вылетает в операционку.

Нельзя не сказать пару слов о местном арсенале. Тут фантазия разработчиков разгулялась по максимуму. Как вам шотган с оптическим прицелом или сорок седьмой "калаш" с глушителем?! Ах, да, совсем забыл: на вооружении американских спецслужб по версии авторов стоит еще и гранатомет с самонаводящимися гранатами.

Диагноз очевиден. После четвертьчасового "ознакомительного забега" остается единственное желание - нажать клавишу [B], за которой по дефолту закреплено действие с немудреной функцией "Застрелиться" и обнаружить, что она… не работает.

Без подписи





Количество наименований ресурсов для торговли поражает. Как, впрочем, и цена на оружие в начале игры



"Пейте пиво пенное - будет тело бренное!"

элементы. После получения очередного уровня игроку выдаются несколько очков, которые можно потратить на улучшение различных умений. Это может быть как банальная атака/защита, так и увеличение шанса нанесения критического урона или скорости добычи полезных ископаемых из астероидов. Скиллов действительно много, есть из чего выбрать.

Очень важным элементом в космических симуляторах является управление. С ним у SMC все в порядке. Господа из DataWeb не стали особо мудрить и полностью скопировали его из вышедшего три года назад Freelancer. Правильное решение. Благодаря простоте контроля, пилотирование звездолета не вызывает никаких затруднений. Все важные клавиши (запуск ракет, быстрое включение щитов) находятся под рукой и легко "нащупываются" в горячке битвы.

Если вы любите космос - поиграйте в Space Merchants: Conquerors. Только внимательно следите за временем, иначе запросто можете опоздать на важную встречу/работу/экзамен. Ибо затягивает.

Саму игру и патч до версии 1.7 вы найдете на прилагаемом к журналу DVD.

АНАЛЬГИНИУМ

Илья ПОЛЯКОВ

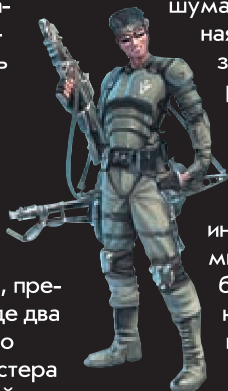


Пришейте к подушке куриную голову. Готово? Теперь попробуйте объяснить, зачем вы это сделали.
А. Кнышев. "Тоже Книга"

Жанр FPS **Издатель** Руссобит-М, Play Ten Interactive **Разработчик** Parallax Arts Studio **Рекомендуется** Pentium III 1,5 МГц, 512 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Сайт www.liquidator2.com

Усилием воли, достойным витязя древности, предполагаемая аудитория "ликвидатордва" удаляет из головного мозга воспоминания о Painkiller. Нет, не было, никогда никто не слышал, о чем вы, женщина, вас тут не стояло, вон отсюда. Почтеннейшая публика хрустит зубом, сжимает до бела кулаки, но иные верткие нейроны корчеванию не поддаются. Помнят, сволочи.

И мы, дорогой читатель, помним вместе с ними. И разухабистый натиск тварей адовых, и мясоробку-трип по извилистым аренам, и физику, с решительностью пьяного мечтателя отвергнувшую законы Ньютона, и... После четвертого по счету "и" полагается самую малость взгрустнуть. Диво дивное осталось там, где ему, диву дивному, положено. В прошлом.



Пенькыллер

Настоящее пугает "Ликвидатором". Тычет в ничего не подозревающую физию вот эдакого красавца, преподносит на свинцовом блюде два блестючих диска, вживляет во внутренности родного винчестера почти полтора гигабайта, клейменных заклятием Starforce, а после требует внимания. Уже, уже, красавица. Иду, бегу, лечу.

В стране дураков есть поле...

... ничуть не меньших дураков. Кто там ждал чуда? Отменяется, увы. Разумеется, господин "Л" отнюдь не омерзителен. Но он вял. Скучен. Банален. Рассказывает пейсатые анекдоты, стыдливо сморкается в галстук и даже не пытается удивлять. В нем есть сюжет. Порталы, три смежных мира, орды мерзейших чудищ, превратившие уютные обывательские аквариумы в хаотический ужасЪ. Имеется вступительный ролик с матерщинкой и крупногабаритными барышнями в облегающих нарядах. Но чего-то не. Отчаянно не.

Остап был холоден

Зевок бьется о клетку сомкнутых зубов, рождающей анакондой вьется на языке. Молит о свободе. Не положено.

Три мира L - три детства жанра 3D-shooter. В забытом городе - тлен и пыль, в болотах - чахоточное средневековье, в адских землях - много огня, шума и чертей. К слову, геенна огненная получилась, пожалуй, самой знойной феминой. На ее просторах случается умереть много чаще, чем на полях сестриц-неудачниц. И все же... Liquidator камерный, тесный. Оппозиция хоть и старается осюрпризить иными своеобычными ундервудами, зубешки скалит редко: то ли боится обидеть, то ли не знает, как это делается. Не стану кривить бессмертной, бегающие по полу шустрые черепушки или хищная помесь ромашки с аскаридой очаровательны, но прочие сотрудники восторгов не вызывают. Пресно, дорогие мадамы унд жынтельмены. Те же бе-бе-сатиры почему-то встречаются сразу в нескольких реальностях. Несколько разнятся макияж да крепость конституции, но в остальном... Козлорогие товарищи, кстати, в подобном дубль-параде - не исключение. А жаль.

День у Васи не задался еще с утреца...



Facehugger сильно похудел и осунулся





Первые шаги по адским землям встречают подобным природным безобразием

Арсенал смертоубийственных забавниц, впрочем, греет душу, как положено. Даже топорик имеется, прямо как в первой "Квакушке". Жаркий огнемет, зоркая sniper rifle, шумный гранатомет - все по-взрослому, без скидок и урезок. Везде бы так, черт возьми.

Нихт

Рискуя навлечь на плешь немилость девелоперского коллектива, поспешно сообщаю - Liquidator волшебства златоперого не явил, прыгнул высоко, цапнул за бок пролетающее мимо облако, но больно треснулся лбом о небесный шлагбаум и рухнул туда, куда, простите, рухать не стоило. До следующего раза?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40	ИТОГО 5.7
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Илья ПОЛЯКОВ

UFO: EXTRATERRESTRIALS

Жанр Turn-Based Tactics **Издатель** Tri Synergy **Разработчик** Chaos Concept
Дата выхода Февраль 2006 **Сайт** www.ufo-extraterrestrials.com



В недрах сверхсекретной alien-лаборатории мистическим образом оказалось аж два земных танка

Чинно вьются над головами, неслышно летят сквозь радарные сети, плавно, не тревожа заросли сухой травы, опускаются на землю. Выходят наружу. Чуть слышно скрипят входной дверью. Забирают маму. Забирают папу. Вечно сопливую сестренку. Собачку Бобика. Тебя. Улетают прочь. А уж потом начинают препарировать. И маму, и папу, и сестренку. И Тебя. И, разумеется, собачку Бобика. Как выясняется, агент Малдер вовсе не был измученным бессонницей параноиком. Не был. А жаль. Правда, мой фасеточноглазый лысоголовый френд?

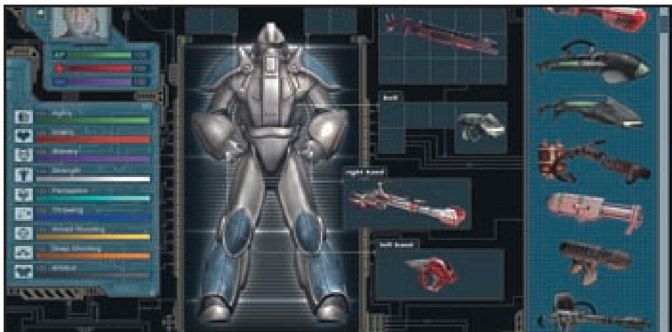
Уродившийся в землях Ярослава Гашека и Карла Чапека господин Michal Dolezal верит в светлое будущее. А именно в светлое будущее проекта UFO: Extraterrestrials, который Михал ударно продюсирует уже довольно изрядное количество времени. Любопытственно?

Итак, в 2023 году корабль-колонизатор со смешным именем Magalhaes добирается до планеты Эсперантца. Немного позже, в лучших традициях невероятно просвещенного человечества, на Э. возводят военную базу. А потом базу атакуют черт-знает-кто. Количество глаз у черт-знает-кого перекрывается только ассортиментом щупалец, так что лучшие головы Земли оперативно понимают чужеземную сущность неведомого врага. С этого момента официально стартует UFO: Extraterrestrials...

И опять глобус, строительство баз, подбор персонала, TBS-вольница и карамелька в потаенном кармашке скафандра. Голодное зомби UFO: Aftermath сипит “Brains!”, но ты, читатель, не слушай. Шансы на попадание в “бычий глаз” у нынешнего кандидата имеются основательные. Не обещается могучий графический нокаут, не пророчествуется о сотрясении витых колон всего походового жанра. Нет. Но будет squad-combat. Будет милое тисканье каждого бойца, трогательный подбор стальных доспехов и оружия в невинных ручонках. Грызня на фоне различной флоры и фауны, грызня злая и отчаянная, с сотней load game и струей сбивчивой брани в гладь монитора. Все это будет.

Если очень повезет.

Решил как-то безумный поклонник сериала Robotek пойти инопланетян повоевати...



Иван ФАСТМАНОВ

HISTWAR: LES GROGNARDS

Жанр RTS **Издатель** Battlefront.com, Акелла **Разработчик** HistWar Team
Дата выхода IV квартал 2006 **Сайт** www.battlefront.com/products/les_grog



Настал час кавалерийского резерва

Хотите окунуться в атмосферу "золотой эры" Наполеона Бонапарта? Сражаться под бесконечным небом Аустерлица, вершить судьбы Европы при Прейсиш-Элау, маневрировать бригадами, дивизиями и даже целыми армейскими корпусами при Бородино? Как "нет"? А вот маркетологи компании *Battlefront.com* считают, что хотите и даже очень. И дабы утолить вашу жажду, рота девелоперов под командованием Жана-Мишеля Мате долгое время вела бой с непокорным искусственным интеллектом и вот-вот водрузит флаг над его бастионом (читай - приступила к бета-тестированию ожидающейся к концу года Histwar: Les Grognards). Что же нас ждет? Послушаем разработчиков: детально проработанный 3D-ландшафт, погодные эффекты, до 50 тыс. полностью анимированных моделей юнитов на одном поле боя, умная четырехрежимная камера, мультиплеер, доведенный до совершенства AI, удобный и практичный интерфейс. Кроме того, проект делает упор на полную историческую достоверность происходящего. В сражении сойдутся около 4000 реально существовавших офицеров и 1150 легендарных подразделений, одетых в 550 детально воссозданных комплектов униформы. Предполагается возможность создания и собственных, доселе неизвестных истории юнитов. В кровавых битвах 1805-1814 гг. на картах размером свыше 660 виртуальных кв. км сойдутся три основных державы (Франция, Россия и Германия), а также стайка их сателлитов (типа Саксонии и Польши). Основные исторические сражения тех времен предполагается воссоздать с особой скрупулезностью. Впрочем, если запустить шестиминутный ролик, то приходится констатировать, что Battlefront.com придется еще очень много поработать, чтобы всерьез конкурировать с лидерами жанра.

- А, может, все бросим и айда в деревушку за пивом?



ЛЕД И ПЛАМЕНЬ

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Дан приказ ему на Запад...
Песня про комсомольцев

Жанр Strategy **Издатель** Paradox Interactive, 1C, snowball.ru **Разработчик** Paradox Interactive **Русское название** День Победы II - Новая Война **Дата выхода** Март 2006 **Сайт** www.paradoxplaza.com/heartsofiron2.asp

Очередной приезд Фредрика Лингдрена из Paradox Interactive в Москву к добрым друзьям игровой журналистики - компании Snowball - должен был быть ознаменован презентацией некоего секретного проекта. Ваш покорный слуга ничтоже сумняшеся полагал, что речь идет об Squad Leader, и предвкушал погружение в мир тактики и гексов, мир, который пока еще не покорился многомудрым "Парадоксам". Однако я ошибался, причем действительность оказалась куда лучше моих жалких провидческих потуг.

Paradox Interactive впервые в своей истории выпустит expansion pack к одной из своих игр, к орденоносной и великолепной Hearts of Iron II.

HoI II безусловно и однозначно является лучшей глобальной стратегией по Второй мировой и временной период освещает соответствующий - с 1936 по 1948 год. Думать о том, как же улучшить и без того почти идеальный продукт, "Парадоксам" пришлось недолго: фанаты требовали продлить действие игры еще во времена первых Hearts of Iron.

В итоге сложилось простое и изящное решение: к имеющимся двенадцати годам нам добавляют еще пять и тянут время действия вплоть до 1953 года, до смерти Сталина. Основной посыл Doomsday - Третья мировая война между советским блоком и союзниками.

В принципе, в таком сценарии нет ничего невозможного. Хрупкое равновесие, установившееся по границе оккупационных зон СССР и союзников, могло быть нарушено в любой момент. Любая провокация, небольшой дисбаланс в ядерной гонке, слишком сильное давление Штатов или слишком энергичное противодействие со стороны Союза, да, в конце концов, просто дурная голова Паттона - все могло привести мир к продолжению кровопролития. И такая война была бы еще жестче и беспощадней.

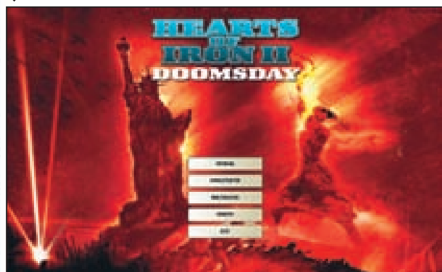
Технически это будет оформлено совершенно безупречно, в лучших традициях Blizzard, которые (и это отрадно) являются ориентирами для Paradox Interactive в деле игропродаж. Всю Hearts of Iron кардинальным образом переработают, исправят и дополнят плюс появится новая кампания, начинающаяся в мае 1945 года на руинах рейхстага. Можно будет играть любую из предыдущих кампаний, хоть с 1936, хоть с 1944, а можно будет начать новую. При этом всю систему (включая AI) переделают так, чтобы сделать столкновение Союзников и Коминтерна в конце войны наиболее вероятным. Возможно, даже будет определенная склонность к заключению Германией сепаратного мира с Западом и боевых действий, подобных описанным в "Варианте Бис" Анисимова.

Что будет нового? Ну, естественно, свежие юниты. Атомные подлодки, вертолеты и реактивная авиация доступны и в обычной версии Hearts of Iron, но дороги, не сильно поддавались апгрейдам и находились в самом хвосте цепочки технологий. Учитывая подвинувшееся время, все это изменится в лучшую сторону. Более того, и для многих старых юнитов перерисованы спрайты, что совершенно правильно: в конце концов, нынешняя моделька линкора просто ужасна, да и по некоторым другим есть претензии.

Полностью переделают шпионаж и усилят дипломатию. Если помните, в оригинальной Hearts of Iron II вся разведка сводилась к трем шифровальным и трем дешифровальным технологиям, от которых зависела полнота информации о противнике. Все это изменится, добавятся разнообразные террористические операции, промышленный шпионаж, саботаж заводов и убийства министров и военачальников. Более того, можно будет торговать оружием и технологиями, вооружая потенциальных союзников. Вообще, судя по всему, расширится набор опций для склонения нейтральных стран на сторону коммунизма либо империализма, и война должна стать воистину мировой.

Плюс к этому обязательно появятся новые сценарии, включая арабо-израильские войны и корейскую войну. И все вместе это способно сделать Doomsday примерно тем, чем Lord of Destruction был для Diablo II, - расширением, дающим свежее дыхание игре. Притом что и без того к каждому шедевру Paradox Interactive хочется возвращаться и возвращаться, с таким дополнением жизнь HoI II может стать практически бесконечной. По крайней мере, до появления... Hearts of Iron III.

P.S. Кстати, с начала ноября на сайте Paradox Interactive доступен для скачивания патч 1.3 для HoI II.



Будет жарко



Теперь мы знаем, каким образом у нас появилась группа "Пропаганда"

Dungeon Delvers

Ольга ШМЕЛЕВА

ВИНЕГРЕТ

Жанр Strategy/RPG/Logic **Издатель** CrossCut Games **Разработчик** CrossCut Games **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.dungeondelvers.com

Разработчики CrossCut Games замешивают настоящий коктейль из разных категорий: пошаговой стратегии, RPG, экшна и шут знает, чего еще. Под этим сумасшедшим гремучим соусом будут поданы тридцать миссий, включая несюжетные. На прохождение каждого сценария в среднем потребуется от 30 до 90 минут.

RPG/Console

С потолка капает вода, по стене ползают мокрицы, откуда-то из-под ног выскакивает огромная крыса. Гулять толпой по таким романтичным местам - излюбленное занятие героев нашего романа.

Народ (в команду из четырех персон) можно набрать из готового списка: вор, ведьма, варвар, рыцарь - всего около тридцати конкретных товарищей. У каждого из них есть определенные способности, оформленные в виде очков силы, удара, ловкости, скорости и защиты. Им также присущи некоторые уникальные навыки (остановка времени, ускорение, etc.). Сначала, правда, доступны не все бойцы, но с прохождением миссий открываются, как в консольных играх, новые, более мощные ребята, до поры до времени спрятанные под амбарными замками.

Сформированная игроком компания направляется к ближайшей пещере, чтобы поближе познакомиться с ее ландшафтом и сразиться с местными аборигенами, разнообразие которых отнюдь не ограничивается пауками и крысами. Здесь стоит сделать небольшое отступление и спросить: хорошо ли вы в детстве учили естествознание и прочее природоведение? Оказывается, под землей может находиться что угодно: начиная от святилищ и могил, и кончая дремучими лесами (полными ужасных диких зверей) и огромными городами.

Много внимания в игре уделяется сбалансированности партии и ее (страшно подумать) гармонии с окружающей средой. Охотник в густом лесу чувствует себя намного увереннее архимага; лич же при виде святилища просто падает в обморок. А без сознания, поверьте, ему сражаться очень трудно.

Strategy/RPG

Геймплей заключается в прохождении сценариев. Некоторые миссии будут объединены общим сюжетом. По ходу дела придется корячиться с такими RPG-заданиями, как нахождение предмета, уничтожение босса или разгадывание загадок. Попутно нужно подбирать аккуратно разложенные на дороге полезные предметы: доспехи, оружие, одноразовые свитки с заклинаниями.

Бои осуществляются в пофазовом режиме (а-ля Wizardry VIII). Персонажам раздаются указания на очередной раунд схватки, после чего нажимается кнопка "Поехали!". И так до тех пор, пока группа не вынесет всех мобов или не бросится наутек. Соответственно, игроку постоянно придется решать вопросы, связанные с распределением ресурсов. Например, кастовать на врага одноразовое заклинание или бить его дубиной, оставляя свиток "на потом".

Если команда хорошо подобрана, ее участники не конфликтуют между собой и в битве ведут себя максимально эффективно. Также в бою присутствует такой немаловажный фактор, как удача. Более того, нередко она решает исход всего поединка. На экране имеется специальный индикатор, показывающий, в чью пользу складывается битва.

Нормальной человеческой системы прокачки в игре не существует в принципе. По мере уничтожения монстров и продвижения по сценарию у наших подопечных случается левел ап, при этом не исключено получение персонажами дополнительных бонусов. Чем больше миссий пройдено, тем больше у игрока скапливается т.н. Fame Points (очков славы), которые и позволяют открыть новых более мощных бойцов.

Вот так вот

Когда читаешь полный список стремлений разработчиков (которые, кстати, искренне считают, что Dungeon Delvers будет лучшим их творением), всегда интересно, что же у них получится на выходе. Сейчас можно только сказать, что игра будет не похожей ни на что. Хорошо это или плохо - решать вам. А если что не так - все данные игры хранятся в обычных текстовых файлах. Захотите добавить контента - добавляйте.



Вот так красиво все кончилось

Хорош клад, от которого можно отказаться



Алтарь тумана: лотерея - либо подарок, либо проклятие

Махмуд

СИЛА МЫСЛИ

Руководитель проекта SpellForce 2 утверждает, что его команда сделала круглую игру



Согласны ли вы, Мартин Лоелайн, взять в законные жены этот картонный манекен?

Очень трудно бывает предсказать, во что может вылиться смешение двух игровых жанров - RPG и RTS. В результате их брачного союза на свет может появиться либо страшный мутант, которого лучше усыпить через минуту после релиза, либо гениальнейший ребенок, которому грозят все Нобелевские премии мира, а также ТЭФИ с Оскаром в придачу. В случае со SpellForce 2: Shadow Wars шаферами на свадьбе была вся команда Phenomic Game Development, а подробности об этом интересном событии нам поведал Мартин Лоелайн, который, можно сказать, лично руководил процессом.

Навигатор игрового мира: На свете полно разных тварей, которые ненавидят людей: орки, огры и так далее. Почему вы выбрали в качестве наших врагов темных эльфов?

Мартин Лоелайн: Темные эльфы всегда обладали особым обаянием. Мы хотели заглянуть за завесу тайны, окружающую эту расу во многом и потому, что после предыдущей SpellForce темные эльфы стали весьма популярны среди наших фанатов. Так что в сюжет Shadow Wars они вписались отлично.

НИМ: Фича Click'n'Fight и так выглядела замечательно в предыдущем SpellForce, и мы не думаем, что в ней можно еще что-то улучшить. Но система управления юнитами в SpellForce 2 обещает отличаться от той, что мы видели в предыдущей версии игры. Чем?

Мартин Лоелайн: Мы попытались оптимизировать управление юнитами, чтобы играть было еще интереснее. К примеру, вы можете командовать своими войсками даже в режиме с видом от третьего лица. Еще мы добавили горячих клавиш и кнопок ко всем тактическим командам типа "следовать", "штурмовать", "охранять" и так далее. И, наконец, мы придумали очень удобный способ управления производством, так что теперь вам не придется кликать по зданию или прокручивать всю карту целиком в поисках нужного строения. Даже в пылу боя вы сможете управлять всеми вашими зданиями, кастовать и одновременно командовать продвижением армии, не отвлекаясь от битвы.

НИМ: Что заставляет вас полагать, что вы достигли баланса между жанрами RPG и RTS?

Мартин Лоелайн: Нам нравится называть нашу игру RPS - Role-playing Strategy Game. Она представляет собой смесь обоих жанров, и мы надеемся, что в сумме они дадут лучший результат, чем поодиночке. Мы разработали систему тактических боевых решений в виде квестов из RPG, также мы попытались индивидуализировать элементы стратегии, позволив геймеру использовать свой собственный стиль игры. Ну и, конечно, мы сделали инструментарий, который позволял бы использовать героев и персонажа игрока, как в качестве юнитов поддержки, так и как чаров, непосредственно участвующих в бою. Это не просто "кусочек там, кусочек тут", а, как мы надеемся, шаг вперед в обоих жанрах.

НИМ: Все разработчики говорят, что после релиза каждой игры у них остается еще столько неиспользованного материала, что по нему можно сделать новую игру. Сколько незадействованных фич из SpellForce вы включили в SpellForce 2?

Групповое фото Phenomic Game Development. Заметьте, ни одного темного эльфа






Взвесьте мне в-о-о-о-н ту, пожалуйста


А островок-то того, маловат будет


Чистая победа

Мартин Лоелайн: О, очень много. Также стоит учесть, что мы выпустили два адд-она, так что значительная часть фич вошла туда. Мы активно изучали предложения фанатов SpellForce по улучшению игры. Я думаю, что вторая часть получилась более "округлой", более элегантной, что полностью соответствует идее SpellForce. Мне кажется, мы сделали игру более легкой в плане геймплея и дали игроку возможность сконцентрироваться на удовольствии, которое он получит от Shadow Wars.

НИМ: Заявленные "более пятидесяти часов геймплея" звучат заманчиво. Что нам следует ожидать от этих пятидесяти часов? Многоуровневых квестов? Особых заданий? Битв "куча на кучу"?

Мартин Лоелайн: У нас плохие новости для родственников игроков, и, наверное, нам стоит заранее попросить прощения у девушек геймеров. Пятьдесят часов - это минимум, этого времени недостаточно даже для выполнения всех квестов. И, заметьте, что речь идет только об основной кампании, а ведь в придачу к ней у нас есть полная кооперативная кампания, которую вы можете проходить как в одиночку, так и с двумя приятелями при помощи локальной сети или интернета. Это дает нам еще около сорока часов геймплея. Но и это не предел: вы можете выдернуть своего персонажа из кампании и принять участие в мультиплеерных баталиях против других игроков. Словом, я думаю, вы точно не будете разочарованы продолжительностью игры.

На лицо ужасные... да и внутри так себе



НИМ: Нам известно о девяти расах, которые игрок может выбрать для персонажа. У них есть какие-то особые свойства и возможности?

Мартин Лоелайн: В игре три фракции по три расы в каждой. Фракция Царство (The Realm), в которую входят люди, дварфы и эльфы. Ее представители владеют способностью к лечебной магии, а войска сильны в оборонительных боях. Вторая фракция, Кланы (The Clans), состоит из орков, троллей и варваров. Отличительная способность данной стороны - быстрые атакующие юниты, наносящие очень сильные повреждения. Третья фракция, Темные Эльфы (The Dark Elves), в которую входят сами темные эльфы, тени и горгульи, сильна своей магией и летающими монстрами, и, кроме этого, тени обладают способностью становиться невидимыми. Так что эта фракция обещает быть довольно интересной.

НИМ: Сколько профессий может быть у персонажа? Есть ли у героев возможность делать подклассы?

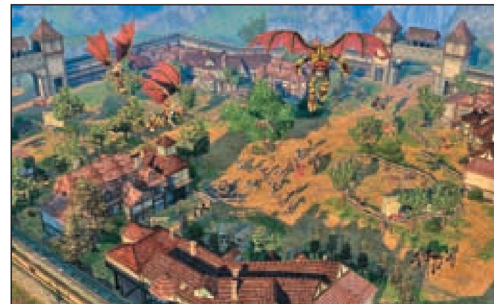
Мартин Лоелайн: Профессий будет столько, сколько вы захотите. Мы даем игроку полную свободу в выборе скиллов и заклинаний. Если, например, вы хотите получить мага-элементала, который, к тому же, будет еще и тяжелым бойцом, у вас будет возможность прокачать его соответствующим образом. Герои тоже могут развиваться в том направлении, которое вы им укажете, хотя у них и есть собственные предпочтения.

НИМ: Герои зарабатывают экспу в каждой битве, а как насчет других юнитов? Есть для них какие-либо бонусы?

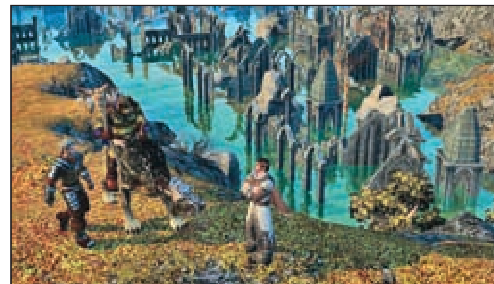
Мартин Лоелайн: Юниты, будучи под контролем вашего персонажа, становятся сильнее. Кроме того, герои



На месте орков я бы бежал в другую сторону



Строили они город, строили, а про ПВО и забыли



А давно ли ты, мил зеленый человек, собачку свою кормил?

могут поддерживать войска разными заклинаниями и прочими подобными вещами.

НИМ: Как погода будет влиять на боевые действия? Может быть, из-за дождя скорость пехоты снизится или лучники перестанут стрелять?

Мартин Лоелайн: Погода - никак, а вот что точно будет влиять на битву - это высота, на которой находится ваша позиция. На высоком месте и в режиме с видом от третьего лица вы сможете видеть, как вдали перемещаются враги, что позволит вам расставить свои войска соответствующим образом. Ну и, разумеется, на ход битвы влияет время суток.

НИМ: Всегда есть шанс того, что слишком много фич типа добычи золота или леса могут убить RPG и превратить ее в простую стратегию с элементами RPG. Что вы можете сказать о сбалансированности этих возможностей в вашей игре?

Мартин Лоелайн: Все, что вы сказали, абсолютно верно. И именно поэтому мы выбросили из игры значительное число ресурсов и ускорили большую часть геймплея. Кстати, в игре экспу можно получить только за убийство боссов или за выполненный квест, так что фарминга тут не будет. Мы хотим, чтобы игрок сконцентрировался на сюжете и не беспокоился о слишком большом количестве других дел.

НИМ: Лучший способ избежать ошибок в игре - вовремя сохранить ее. У вас же есть такая фича, как "replay". Что это за штука такая?

Мартин Лоелайн: Ну, мы слегка переработали концепцию геймовера. Теперь вы сможете оживить своего персонажа или любого героя, пока хотя бы один из них остается живым или, если у вас хватает ресурсов, чтобы призвать их у алтаря. Думается, теперь игрокам встретится меньше ситуаций, из которых они не смогут выбраться. Ну и, разумеется, сохранение игры тоже никто не отменял.

НИМ: Графика изрядно улучшилась по сравнению с первой SpellForce. Чего нам ожидать от нее? Какая конфигурация компьютера будет приемлемой для нормальной игры?

Мартин Лоелайн: SpellForce 2: Shadow Wars - гибкая игра. Здесь есть очень много настроек, с помощью которых ее можно заставить прилично работать на сравнительно медленных компьютерах. Конечно, для самого лучшего качества картинки лучше всего иметь гигабайт оперативной памяти и видеокарту типа GeForce 6800 или выше, и в этом случае вы получите полный букет: тени, траву, высокую детализацию. Но игра выглядит неплохо и без всего этого, и при этом остается играбельной на слабых машинах.

Последний парад наступает...



НИМ: Какие фичи вы планировали включить в игру, но у вас не хватило на это времени?

Мартин Лоелайн: Мы хотели реализовать задумку с изменяющейся погодой, но это, на наш взгляд, слишком высокая планка на нынешний день. Хотелось бы, конечно, добавить больше фраз, чтобы дать игроку возможность более широкого выбора в диалогах, но это бы заняло слишком много времени, особенно если учесть, что оные в SpellForce 2 и так состоят из приблизительно двухсот тысяч слов.

НИМ: Спасибо за интересную беседу. Есть у нас просьба. Сообщите нам о выходе игры заранее, где-то за неделю, чтобы мы успели всей редакцией оформить отпуск.

P.S. Редакция "Навигатора игрового мира" выражает благодарность российскому издателю SpellForce 2: Shadow Wars компании "Руссобит-М" и лично PR-менеджеру Нине Богдановой за помощь в организации этого интервью.

Гнэл УНАНЯН

HoMM sweet HoMM



Жанр Наше все **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Nival Int. **Дата выхода** 2006 год **Сайт** www.nival.com

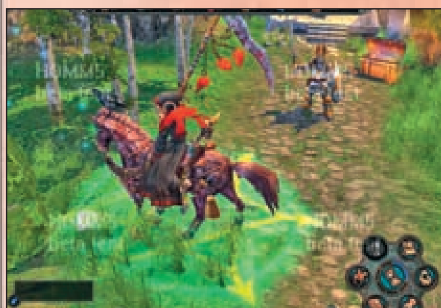
Тяжело нагруженный состав, натужно скрежеща колесами и разбрасывая снопы искр, гасил инерцию, подкатывая к запруженному народом полустанку. В последний раз громыхнули колеса, белые клубы пара окутали стремительные обводы хромированного локомотива, лизнули выбитую на борту надпись "Нивал" и унеслись вдаль, влекомые ветром. Бесчисленная вереница теплушек и открытых грузовых платформ, наткнувшись на неподвижную тушу локомотива, прогрохотала автосцепами и, наконец, остановилась. Многоголосый рев неведомых чудовищ эхом пронесся над составом, собравшиеся на перроне люди инстинктивно отпрянули назад, спавший на одной из платформ грифон проснулся, поднял голову и с любопытством осмотрел разношерстную толпу.

Пятые "Герои" прибыли на станцию "Открытое бета-тестирование" точно по расписанию.

Всем, кому не хватило коннекта, чтобы вытянуть немаленькую бету из недр интернета хочу сказать следующее. Друзья, перестаньте строить предположения и гадать о том, какими будут HoMM 5. Очистьте свое сознание, выскребите из мозга все, что вы себе напридумывали и намечтали за то время, пока игра находилась в разработке. Так вам легче будет справиться с тем потрясением, которое вас ждет. Речь сейчас не о графической оболочке, хотя и там есть от чего выпучить глаза и лишиться дара речи. Я говорю вам о внутренней механике боя и логике развития героев.

Поначалу кажется, что это и не "Герои" вовсе, кажется, что "Нивал" перелопатил всю внутреннюю структуру игры и выдал на-гора что-то совершенно новое. Однако после десятка дуэлей и нескольких партий на большой карте, вдруг ловишь себя на мысли, что практически все знакомо. Игровая механика тщательно сохранена, но оформлена и подана так, что просто не понятно, как можно было сделать четыре части и не реализовать такие, на первый взгляд, очевидные вещи. Удивительно, как NWC не догадалась добавить в интерфейс элемент, показывающий, в какой последовательности будут ходить создания. А ведь это сразу изменяет образ действий игрока, позволяя планировать многоходовые комбинации почти как в шахматах. Правда, чистых шахмат не получится. Как и прежде, мораль созданий и действия игрока влияют на


Лорд Гамор в самом начале своей карьеры


Стой, кто идет?! Это я - твоя смерть!

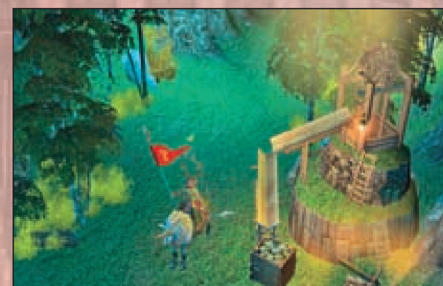

Начальная расстановка войск очень важна, поскольку камни посередине поля боя - отнюдь не для красоты



Скоро эти минотавры станут скелетами. Шесть личей - это карта, которую в этом бою нечем крыть



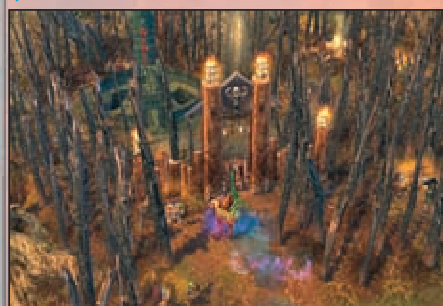
Это пока их двадцать пять. Под руководством хорошего некроманта очень скоро их будут неисчислимые сотни, а может и тысячи



Эльфам руда не очень нужна. Вот если бы лесопилку...

очередность ходов. Любые перестановки немедленно отображаются на панели, и игрок сразу может подкорректировать план действий. Вообще, надо заметить, что "Нивал" склонен к отображению только полезной информации. Даже традиционная подсказка выглядит не как в четвертой части: "Отряд атакует с силой 17-38", а вполне конкретно: "Будет нанесен урон 12-19, предполагаемые потери: 1-2 существа". Вернемся, однако, к нововведениям.

Собственно говоря, серьезное изменение только одно - инициатива. Этот параметр виляет на частоту ходов того или иного создания. Поскольку явно выделенных туров нет, то точкой отсчета является ход героя, инициатива которого стандартна и неизменна, за исключением особых случаев, когда имеются специальные перки. Если принять ее за единицу, то существо с инициативой два сходит дважды за то время, пока ход дойдет до героя. Это простое правило перераспределяет все акценты в тактике боя. Во-первых, быстрые стрелки становятся стратегически важным юнитом. Если они ходят чаще, чем преследующие их существа, то тактика "бей и беги" может оказаться смертельной. Во-вторых, простенькие заклинания "Haste" и "Slow" становятся чуть ли не главными в арсенале любого героя, поскольку позволяют манипулировать очередностью ходов. В-третьих, существа с высокой инициативой могут чаще применять свои специальные возможности, а их очень много. В пятых "Героях" половина юнитов имеет порой весьма неожиданные абилки. Например, простые импы, которых каждый может давить десятками, теперь уже не являются пушечным мясом. Они так лихо крадут ману у вражеского героя, что могут обескровить любого мага в три-четыре приема. А теперь представьте себе, что импы ходят два-три раза в тур. Согласитесь, обидно вступить в бой с огромным набором заклинаний и не успеть ими воспользоваться. Вообще, большое разнообразие специальных умений у созданий делает битвы намного интереснее и неожиданнее, чем это было раньше. Что же мы имеем в сухом остатке? Тактическая часть пятых "Героев" по сравнению с предыдущими сериями намного насыщеннее и сложнее, но вместе с тем и удобнее в обращении, поскольку дает игроку массу действительно полезной информации, а главное - возможность планировать многоходовые комбинации.



Пыль слоны поднимают страшнейшую!

Посмотрим, теперь что с героями. Беспредел, учиненный в четвертой части, ликвидирован. Доступны только шесть навыков, каждый из которых дает доступ к трем способностям - это восемнадцать. За максимальное развитие трех навыков одинаковой специализации (три уровня на каждый) дается специальный перк. Итого, на развитие навыков - восемнадцать уровней и столько же для способностей. Получаем тридцать шестой уровень для полного развития героя, есть к чему стремиться. Имеется также пять слотов под расовые специализации, но получить их непросто. Первая дается герою при рождении, вторую дает специальное (и весьма дорогое) строение в городе, а как получить еще три - пока неизвестно. Инвентарь тоже подрезан по сравнению с четвертой частью. На себе можно носить обычный ролевой комплект: шлем, броню, ботинки, щит и меч. Из украшений пара колец, амулет и накидка. Остальное придется таскать в рюкзаке.

Конечно, бета-тест - это не релиз. Есть вопросы и к стабильности версии, и к производительности. Отсутствие ghost-мода не позволяет заниматься хозяйством в ход противника, невероятно затягивая игру. Межрасовый баланс хромает на обе ноги: судя по дуэлям, демоны существенно перекачаны. Продвинутый некромант за неделю скитаний по карте способен увеличить количество скелетов-лучников с полутора сотен до тысячи. Герои Академии наносят такой урон своими заклинаниями, что, в общем-то, и не нуждаются в большой армии, была бы мана в достатке. Одним словом, в вопросах уравновешивания геймплея нужно подкрутить еще немало гаек. В связи с этим, общественный протест и требования перенести релиз и дать "Нивалу", что называется "вылизать продукт" представляются вполне разумными, хотя та форма, в которой это было сделано, лично у меня вызывает некоторую неприязнь.

Собственно говоря, на моей памяти это первый случай, когда фанаты так организованно просят не торопиться с релизом. Согласитесь, что это кое-что да значит.

*Автор выражает особую благодарность следующим игрокам: **brizer2006, Stasok1990, mazius01, RookLee, nevermind1986,** а также **Дмитрию Эстрину** (Nival) за неоцененимую помощь в подготовке материала*

MEDIEVAL II TOTAL WAR

Гнэл УНАНЯН

Посредневековим по второй

Сегодня вечером свадьба! Или повешенье.
В любом случае - повеселимся!
Принц Джон. К/ф "Робин Гуд и мужчины в трико"

Жанр TBS/RTS **Издатель** SEGA **Разработчик** The Creative Assembly **Дата выхода** Конец 2006 **Сайт** www.totalwar.com

Ну что, граждане короли, императоры, сатрапы, падишахи и прочий воинствующий властный элемент? Готовы еще разок тряхнуть стариной? Вижу, что готовы, молодцы! Давайте, доставайте доспехи, мечи, короны и прочий инструмент, а уж благодетели из The Creative Assembly нас не оставят.

Собственно говоря, ни у кого и не было сомнений, что Medieval перенесут на движок Rome. Такой шаг логичен еще и потому, что часть разработчиков была отвлечена на консольный проект Spartan и делать полностью новую игру для PC просто физически не могла. Одним словом, снова здрасте-пожалте средневековить по второму разу. Временные рамки примерно те же: с 1080 по 1530 годы; место действия тоже знакомо - Европа плюс кусочек Малой Азии и Британия. Всего двадцать одна фракция и двести пятьдесят видов юнитов, дипломаты, шпионы, принцессы, убийцы (из новеньких - торговцы, и даже Венеция в виде отдельной фракции для любителей все покупать за золото) - в вашем распоряжении. Особо ретивые завоеватели могут переплыть Атлантику и схлестнуться с ацтеками.

Сильно модернизированный движок Rome: Total War уже на первых скриншотах демонстрирует недюжинные мускулы. Каждый солдатик теперь собирается из случайно подобранных частей, и встретить в одной битве двух одинаковых бойцов (а всего их обещано на поле боя до десяти тысяч душ) будет очень непросто. Кроме того, улучшится прорисовка ландшафта и детализация разрушений при осаде городов. Общую картину дополнит динамически изменяющаяся погода. Анонсирована продвинутая анимация юнитов, теперь каждый воин не просто машет оружием, а выполняет осмысленный набор движений: атакует, блокирует удары

Красиво парни стояли...



...пока конница не налетела





Такой город и разграбить не стыдно: гораздо лучше выглядит, чем раньше

противника, обещаны даже комбо и добивающие удары.

Осады населенных пунктов, судя по скриншотам, приобретут новую глубину и детализацию. Осадные орудия, в том числе и огнестрельные, бои на улицах, детализированная модель разрушений зданий - это как раз то, чего не хватало нам в предыдущих сериях.

Традиционно большое внимание уделяется политике и религии. Основа дипломатической системы прежняя, но и тут ожидаются некоторые новшества. Во-первых, одна из основных фигур средневековой политики - Папа Римский - теперь уже не так автономен, как прежде. Опытный властитель может повлиять как на периодичность, так и на результаты выборов главы Ватикана, что, несомненно, поможет в достижении корыстных целей. Во-вторых, бродячие священники теперь вполне могут переметнуться на сторону неверных и начать проповедовать совершенно не то, что им было велено.

Существенные изменения обещаны в области развития городского хозяйства. Предполагается пять градаций размера поселений: от захолустной деревеньки до большого города. При этом возможно развитие в двух направлениях: либо строим крепости, вооружаем вассалов и держим народ в жесткой феодальной узде, либо развиваем города по принципу торговых центров, поощряя ремесла и науки, а вооруженные конфликты решаем силами наемников или посредством политических интриг.

Отдельной статьей обещаны усовершенствования в многопользовательской части. Однако конкретных деталей пока не сообщается, разработчики делают таинственные лица, приговаривая: "О, это будет нечто невероятное".

Намеченная дата релиза - конец текущего года, но мы бы не советовали фанатам копить деньги на рождественский подарок. Боимся, что раньше весны 2007 года нам ничего не светит, ну, разве что золотое издание Rome: TW.



Наконец-то улицы станут достаточно широкими для конных ударов



Обратите внимание - турки на левом фланге построились в каре



ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Orion, won't you give me your star sign.
Orion, get up on the sky-line.
Jethro Tull

Жанр Strategy **Издатель** Paradox Interactive, 1C, snowball.ru **Разработчик** Stardock Entertainment **Русское название** Космическая Федерация II **Дата выхода** Март 2006 **Сайт** www.galciv2.com

Лично мне всегда немного боязно, когда замечательная компания Paradox Interactive начинает заниматься не совсем своим делом, будь то разработка игр, не являющихся историческими стратегиями, или издательская деятельность. Хотя даже и не знаю, в принципе, у них и то, и другое получалось не так уж и плохо: Diplomacy нельзя назвать провальной, а пара игр от Slitherine и в особенности Knights of Honor вполне вписывались в исторический стиль "Парадоксов". Но космическая стратегия?

Galactic Civilizations II действительно является космической стратегией, о чем можно догадаться, не зная о ней ничего больше, кроме названия. Не зная, что GalaCiv была легендой уже десяток лет назад, когда жила на писишках с покойной ныне операционной системой OS/2 от IBM. Не зная, что первая часть сериала под Windows уже посещала наши компьютеры. Хотя и тот, и другой факт знать не особенно обязательно и необходимо, гораздо интереснее то, о чем я поведаю далее.

GalaCiv в немалой степени отличается от большого количества космических стратегий своей похожестью именно на мейеровскую Civilization, а не на Master of Orion и многих его последователей и предшественников. Из наиболее важных концепций, характерных для GalaCiv, сразу вспоминается игровое пространство, разбитое на клетки (в MoO и его друзьях, как правило, звезды увязаны в эдакую сеть, а "пустого космоса" просто не существует). Ну и, что характерно, "галацив" не позволяла конструировать собственные типы космических кораблей, ограничивая игрока жесткими классами юнитов.

Однако от одной из этих концепций компания Stardock решила отказаться. В GalaCiv II будет полноценный редактор звездолетов, хорошо знакомый нам по различным MoO и Ascendancy. Причем, что интересно, чуть ли не впервые можно будет контролировать не только технологическую начинку звездолета, но и его внешний вид: достраивать пилоны, приделывать стабилизаторы и заниматься тому подобным бесполезным, но очень приятным украшательством.

То есть фактически Galactic Civilizations II будет намного больше похожа на любую другую космическую стратегию и лишится некоторой доли оригинальности. Ну, допустим, проработка звездных систем известна нам уже давно. То же касается детализированного и подробного процесса постройки колонии (хотя MoO III тут выбрал другую дорогу). Торговля, дипломатия, наука, возможность играть за любую расу (да, ранее GalaCiv была исключительно антропоцентричной), конструктор рас - это все было, и не раз. Нет, есть и оригинальные задумки, допустим, интересная схема внутренней политики с парламентом, выборы в который могут нарушить гегемонию вашей партии и смешать все карты. Но это мелочи, согласитесь.

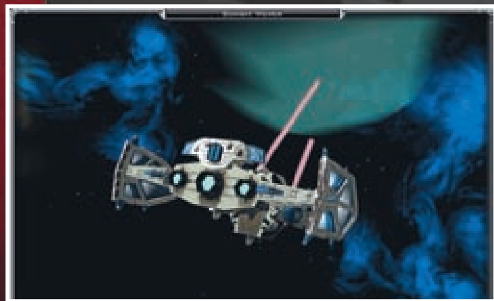
А вот исключительно качественный AI - это уже не мелочь, и снова вам придется согласиться. Хороший искусственный противник опять-таки был ключевым элементом успеха серии еще в OS/2шные времена, а сейчас разработчики обещают, что позитронные мозги обросли добавочными извилинами. Спарринг с железным другом в борьбе за доминирование в Галактике (а как и положено современной игре, GalaCiv II позволяет добиться победы несколькими путями, включая культурное и научное превосходство) обещает быть интересным.

И, я думаю, одного AI будет достаточно для привлечения интереса к этой игре, уж моего интереса - точно. Традиционные "4X"-стратегии не выходили уже достаточно давно, а выдумать в этом жанре что-то кардинально новое маловероятно: уже помянутый MoO III попробовал быть оригинальным, но у него получилось отвратительно. Так что, как всегда, в годы безрыбья нам придется питаться раками, тем более что рак обещает быть хорошо знакомым, жирным и вкусным.

Если, конечно, до марта гадости какой не случится.



Что-то мне подсказывает, что эти две красные полоски - вовсе не лучи прожекторов



Елочка



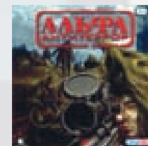
Нешуточная заруба



АЛЬФА: антитеррор - Мужская Работа

ТРУС НЕ ИГРАЕТ В...

Гнэл УНАНЯН



В хоккей играют настоящие мужчины.
Эпиграф

Жанр Тактическая стратегия **Издатель** Руссобит-М **Разработчик** МиСТ ленд - ЮГ **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.alfaantiterror.com

Случилось все то, о чем мы предупреждали: пара-тройка патчей довела таки пафосный проект студии МиСТ ленд - ЮГ до состояния работоспособной бета-версии, которая уже не способна довести юзера до исступления, но в то же время еще не может увлечь игрока настолько, чтоб он проснулся. Покопавшись в профессиональных ресурсах, мистлендовцы узнали, что лучший способ повысить интересность игры - это добавить новых фич. И добавили.

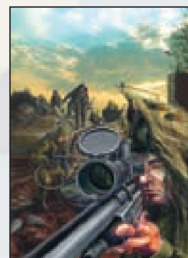
Savegame а-ля "Мист"

Не прошло и года, как в меню "АЛЬФЫ" появилась-таки кнопочка "Сохранить". Несознательные игроки, думающие, что это стандартная функция, кинулись срочно запечатлевать на винчестере свои скромные успехи, но были строго одернуты разработчиками. Суровый военный быт не предрасположен к роскоши, поэтому сохраненка у нас всего одна. Так что никаких там вариантов прохождения одной миссии на память или чтобы похвастать перед друзьями не будет. Это просто такая фича, позволяющая стартовать текущую миссию не с самого начала, вот и все. Более того, по умолчанию за каждое сохранение следует отдавать сто командных очков. Можно, конечно, откосить - выставить минимальный уровень сложности, но истинные патриоты так не поступают. Ну а то, что вместо сохраненки иногда загружается десктоп и сообщение об ошибке... что поделать: на войне, как на войне.

Тратить журнальные площади на разъяснение того, почему подобная система сохранения годится для приставочного платформера, но не приемлема для стратегии, мы не будем. Ликбезом начинающих разработчиков занимаются другие издания. Зачем отбирать хлеб у коллег?

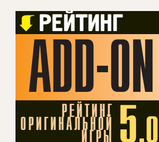
Так вызываемая артиллерия

Не сумев реализовать обещанное управление бронетехникой, мистлендовцы решили по доброте душевной снабдить нас артподдержкой. Сделали они это в той же неподражаемой манере, которая характерна для всех дизайнерских решений их славной компании. Вообразите: по карте уровня разбросаны точки вызова артподдержки, а вам приданы два бойца-артиллериста. И вот эти два персонажа бегают по карте, наступают на триггеры и запускают процедуру дезинфекции соответствующих квадратов. На фоне полного серьеза, разрекламированного реализма и суровой военной действительности сия аркада смотрится смехотворно. Хочется в очередной раз воскликнуть: "Неужели все так и было?" Неужели вот так и ставили боевые задачи: "Выдвинуться к ж/д станции и прикрывать прохождение колонны", а оказывалось, что достаточно было выбить духов из домика на окраине деревни? Неужели приходилось очищать от боевиков пятиэтажку, ж/д платформу и прилегающий сквер, которые только что, в предыдущем задании, уже один раз отбивали? Неужели боезапас волшебным образом теряет вес, будучи распиханным по карманам? Или, может быть, "Печенег" не снимается с предохранителя, пока не стрелок не ляжет? А, может, хватит уже объяснять собственную неаккуратность и неумение производить элементарно качественный продукт реализмом, ориентацией на хардкорных игроков и повышенным патриотизмом?



В связи со всем этим, выразимся прилично, дизайнерским беспределом на память приходит ныне уже малоизвестный писатель Достоевский, очень точно подметивший в свое время: *"Постоянно ведь являются в жизни такие благонравные и благоразумные люди, такие мудрецы и любители рода человеческого, которые именно задают себе целью всю жизнь вести себя как можно благонравнее и благоразумнее, так сказать, светить собой ближним... И что ж? Известно, многие из этих любителей, рано ли, поздно ли, изменяли себе, произведя какой-нибудь анекдот, иногда даже из самых неприличнейших"*.

Ах, милейший Федор Михайлович, откуда ж Вы все так досконально знали?





Артналет изображен очень гуманно. В реальности от скверика остались бы одни воронки



Чудо природы: сорок восемь гранат ВОГ-25 весят 10 кг., а на бойце всего 5,6 кг.

НОСТАЛЬГИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

На голой ветке
Ворон сидит одиноко.
Осенний вечер.
Басё

Жанр Пошаговая стратегия **Издатель** Вектор-Вега, Новый Диск **Разработчик** Класс А **Рекомендуется** Pentium 4 1,2 ГГц, 512 Мб RAM **Сайт** www.malgrimia.kh.ua

Не могу не признаться, что, начиная рассказывать о "Мальгримии", я нахожусь в большом затруднении. С одной стороны игра насквозь вторична. В ней практически нет ярких открытий, новых, необычных ходов, каких-то хитрых придумок. А с другой стороны, она мне очень нравится. Так нравится, как давно не нравилась ни одна игра (за исключением, конечно, "Цивилизации"). То есть очень хочется игру похвалить, но совершенно не понятно, как и за что ее хвалить.



Собственно говоря, дело даже не в этом. Есть в игре несколько оригинальных фишек, кое-какие свежие решения, так что похвалить ее найдется за что. Но как объяснить нынешним игрокам, избалованным разными графическими изысками, что игра, в которой нет полной и абсолютной трехмерности, анимации всего и вся, умопомрачительных графических эффектов - игра хорошая? Ну что же, придется начать издалека.

Свободу попугаям!

Надеюсь, вы помните, какая шумиха сопровождала выход последней, четвертой, части Heroes of Might and Magic? Все бумажные и интернетовские издания задолго до отправки игры в печать публиковали подробнейшие превью, пытали разработчиков на предмет интервью. Каждая самая незначительная новость, касающаяся любого аспекта игры, подробно разбиралась и обсасывалась. Потом игра вышла в свет, последовали восторженные обзоры (а также ревью и рецензии) и... И тишина.

Нет, игра получилась хорошей, разошлась в приличном количестве экземпляров, приобрела должную армию поклонников (как из числа фанатов предыдущих серий, так и новых), но революции не произошло. Напомню, что "Навигатор" первоначально планировал в нескольких номерах подробно разобрать все аспекты игры, выявить и донести до читателей ее тонкости и хитрости. Однако после первой публикации, повествовавшей о "Пути варвара", мы так ничего и не напечатали. Выяснилось, что все наши ведущие авторы очень быстро охладели к игре, пройдя ее разок-другой, да и читатели не требовали от нас все новых и новых материалов, поскольку их игра тоже не особо увлекла.

Почему же так произошло? Да потому, что четвертая серия "Героев" оказалась очень похожей на поддельную елочную игрушку - все красиво, все сверкает, но совершенно не радует. Разработчики не рискнули посягнуть на основы, города по-прежнему были основой победы, бои происходили на крайне ограниченном пространстве, а прокачка героев шла по давно известным схемам. Так что даже то, что герои "спустились с небес" и лично принимали участие в сражениях, не шибко изменило геймплей.

С одной стороны, это было правильно - зачем чинить то, что не сломано. С другой же, разработчики как-то упустили, что самые первые "Герои" появились в то время, когда "компьютеры были маленькими", так что кое-какие важные аспекты диктовались малой мощностью тогдашних машин.

Возьмем, для примера, систему боя. Старенькие "двушки" и "трешки" просто были не в состоянии обсчитывать с приличной скоростью поле боя, выходящее за границы экрана. Поэтому пришлось ограничить его размер и, соответственно, количество бойцов на нем. Но ведь это ограничение было снято давным-давно, а авторы четвертой игры это как-то не заметили. Нет, они увеличили размеры поля боя, но сам принцип "одного экрана" сохранился.

Так, да не так

Ну а теперь, наконец, перейдем к "Мальгримии". Собственно говоря, это те самые "Новые Герои", о которых мечтали многие игроки. Разработчики сохранили самую основу знаменитой игры (города, герои, ресурсы, артефакты и т.д.), но все творчески переосмыслили.

В начале игры мы имеем одинокого героя, стоящего в чистом поле.

Тут нас атакует целых три неприятельских армии. Справимся без труда



Внутренности города. Скромненько, но со вкусом



Герои Мальгримии



Герой 27-го уровня, да еще снабженный массой амулетов, не нуждается в мощной армии

Картина привычная, но только на первый взгляд. Дело в том, что если мы начнем исследовать с помощью нашего героя окружающую местность, то очень скоро выяснится, что на карте нет ни единого города. Шахты, лесопилки, лаборатории, всякие другие полезные постройки есть, а вот городов нет. В чем тут дело? А в том, что города в игре строят герои.

Затратив некоторое количество разных ресурсов, герой основывает деревню, которую можно превратить в село, городишко, город и т.д. Система весьма любопытная, и чуть позже мы поговорим о ней более подробно, сейчас же только укажу на один весьма любопытный аспект: первый город можно основывать после того, как вы исследуете всю карту и выберете для него наилучшее место.

Получается, что мы имеем “два в одном”. Поначалу мы имеем практически чистую RPG. Наш герой, сопровождаемый некоторым количеством бойцов, исследует окружающий мир, крушит монстров, зарабатывает экспу, постепенно становясь все более и более крутым. На карте есть все необходимое, чтобы прокачать его до весьма высокого уровня, так что перед тем, как приступить к выполнению сюжетных квестов, можно сделать вашего героя настоящей боевой машиной. Более того, можно воспитать не одного, а нескольких героев, причем каждого со своей специализацией.

В принципе можно проходить игру в таком “RPG’шном” стиле и до самого конца, но это допустимо только на самых низших уровнях сложности, на средних и высших без строительства городов и создания мощных армий не обойтись.

С городами тоже все обстоит далеко не просто. Как и положено, они бывают разных типов (магический,

Боевая магия в игре достаточно разнообразна. Хотя и почти стандартна



Герои Мальгримии. Затерянный мир магии





Слева город, справа замок. Невооруженным взглядом видно, что оба достигли весьма высокого уровня

мануфактурный и т.д.). Построенный вами первый город будет того типа, который вы выбираете для своего героя в начале игры. Соответственно и постройки в нем можно возводить того же самого типа, но только вначале. Бродя по карте, ваши герои находят спрятанные там и сям свитки со знаниями. Перетащив эти знания в городскую библиотеку, вы открываете возможность постройки зданий, принадлежащих к другим типам городов, так что в конце концов можно получить универсальный город.

Но и это еще не все. Кроме городов, приходится строить еще и замки. Суть тут вот в чем: города являются чисто экономическими единицами. Они дают золото, знания, рекрутов, но обучать рекрутов и превращать их в мощных бойцов можно только в замках.

Каждый замок прикрепляется к определенному городу, соответственно и воинов в нем можно обучать тех, что присущи именно этому типу города. Однако принадлежность замка к городу не является раз и навсегда установленной. Ничто не мешает вам в любой момент переподчинить замок и производить в нем тех воинов, которые вам более нужны.

А не вздуть ли нам друг друга?

Пора, однако, поговорить о том, для чего создаются армии, то есть о боевых действиях. Поле боя в игре просто громадное, самому быстроногому юниту понадобится несколько ходов, чтобы пересечь его из конца в конец. Что любопытно, противодействующие армии в начале сражения стоят не по краям, а в середине поля боя, то есть имеют свободу маневра. Если у вас есть какие-то дальнобойные, но слабые здоровьем юниты, рекомендуется сразу же отвести их подальше от места схватки, так что они будут громить противника, находясь в относительной безопасности. Используя же быстроходные юниты (кавалерию), вы можете отвлекать противника от вашей “артиллерии”, так что при известной ловкости можно выиграть сражение, не дав врагу нанести вам ни одного удара.

Но главное не это - размеры поля боя позволяют разместить на нем не две, а три, четыре, пять и даже больше армий. Суть тут вот в чем: когда вы атакуете неприятеля (или неприятель вас), из карты вырезается кусочек (на глаз - пять на пять квадратов) и все армии, находящиеся на этом кусочке, оказываются на поле боя. Как вы понимаете, это позволяет атаковать неприятеля не одним, а несколькими героями. Правда, и врагов у вас может оказаться тоже несколько. Впрочем, с врагами дело обстоит не так просто, бывают ситуации, когда враги выступают в качестве союзников.

Простейший вариант - нападение на два или больше “ничейных” отрядов. В этом случае разбойники сражаются не только с вами, но и между собой. Если же вы атакуете армию, принадлежащую компьютерному игроку, а в бой вовлекаются “ничейные” армии, последние тоже воюют против всех. Отсюда проистекает простейший тактический прием - атаковать противника так, чтобы за спиной у него оказалась враждебная армия.

Второй прием связан с системой начисления экспы - она дается тому герою, который атакует неприятеля. Если у вас есть два героя, сильный и слабый, можно подвести сильного вплотную к врагу, а потом напасть на него слабым героем. Даже если последний не сделает ни одного выстрела и не убьет ни одного врага, вся экспа достанется ему. Используя этот прием, можно за пару ходов прокачать только что нанятого героя до весьма приличного уровня.

Но и это еще не все. Большие размеры поля боя позволяют бить противника единственным героем в несколько заходов. Правда, применить его можно, только если ваш герой имеет дистанционную атаку. Вступив в бой, вы гоняете своего героя по краям арены, отстреливая преследующих вас врагов. Через некоторое время стрелы у вас кончаются и вы покидаете поле боя через расположенные по углам точки выхода. Сразу после этого снова вступаете в бой и действуете по той же схеме. Стрелы у вас восстанавливаются до максимального количества, а вот численность неприятельской армии будет такой же, как при вашем бегстве с поля боя. Этот нехитрый прием очень помогает в начале игры, когда вы встречаете сильного противника. Впрочем, иногда приходится его использовать даже в финальной битве.

Одобрям-с!

Не знаю, удалось ли мне убедить кого-либо в том, что “Мальгримия” игра очень и очень хорошая. Более того, как-то я даже не уверен, не представляется ли она мне очень и очень хорошей только потому, что очень уж похожа на тех “Героев”, с которых все начиналось. То есть не движут ли мной ностальгические воспоминания. Впрочем, если и так, что в этом плохого? Если игра заставляет “вспомнить молодость”, воскрешает пусть и ненадолго тогдашние мысли и чувства, значит, она и есть очень и очень хорошая. Тем более что я наверняка не один такой.

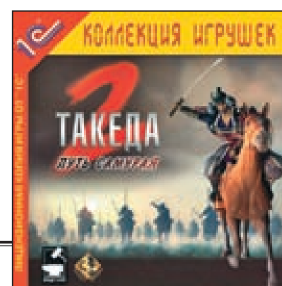


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 8.8
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Оригинальность	9	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Илья ПОЛЯКОВ

НЕ КУРОСАВА



Народ, как правило, больше уважает военачальников, выступающих со стратегией типа "Я хочу, чтобы вы, ребята, все пятьдесят тысяч, навалились на противника и как следует насовали ему".
Т. Пратчетт. "Эрик"

Жанр TBS/RTS **Издатель** Magitech Corporation, 1С **Разработчик** Magitech Corporation **Русское название** Такеда 2: Путь самурая **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.ezgame.com/Takeda2

Бедный, о бедный самурай-сан! В нехорошее, в неспокойное, в очень трудное время суждено было ему очутиться в руках тех, кто еще недавно трепетно гонял толпы завшивленных варваров по дивным просторам Rome: Total War, а чуть позже все теми же (ну, может, чуть почище) варварами донимал древнюю Византию в Rome: Barbarian Invasion. Бедный, о бедный самурай-сан! Суси? Или сразу харакири?

Возможно, что и нет. Хотя общий спрайтово-снулый вид второго "Такеды" не внушает восторженной дрожи в печенках, и в памяти китайскими хлопушками вспыхивают стройные и очень трехмерные ряды silver pikemen ненаглядных Селевкидов, размазывать дите Magitech Corporation бутербродным маслом все же не стоит.

Камертон

Тут главное плотно сжать челюсти и собрать всю волю в любое удобное для организма место. Ибо "Такеда" учить играть в себя собирается вовсе не так, как сие делал обожаемый "Рим" (то есть легко и виртуозно). Туториал в Т2 засунут весьма скромный, текстовый, и более никаких мудростей бодрый девелопер пристроить не решился. Читай буковки, проникайся непростыми реалиями феодальной Японии шестнадцатого века, выбирай из трех жадных до власти дайме (Такеда Сингэн, Ода Нобунага и Нагао, простите, Кагэтора) приглянувшегося и начинай покорять прежде не покоряемое.

Восходящего со

В лабиринтах диаграммок, стрелочек и циферок Takeda 2 можно с легкостью обезуметь и нажать uninstall. Но. Это первое впечатление общей ветхости и накатывающее следом ощущение абсолютного отчаяния требуется безжалостно пристрелить. Да, всего слишком много, да, тускловато, но, поверьте, через пару часов ошибок, перезагрузок и нецензурных изречений многострадальный "Путь самурая" имеет хорошую возможность понравиться. "Пусть самурая" гибок. Путь Самурая не банален. Возьмем, к примеру, город. О, города здесь - все и вся, центр, опора. Войска и снабжение воинов дают только родимые полисы, без них даже самому великому полководцу позор, забвение и постыдный крах. При этом нежелающим маяться с каждым населенным пунктом дозволено слегка автоматизировать процесс - единственным, стоит отметить, кликом мышехвостой. Известное изящество.

Вакидзаси

Из квартета доступных зольдатен, пожалуй, более прочих веселят "стрелки из ружей". Когда их паникующий отряд на полном ходу врезаются пешие самураи (читай тяжелая пехота, зверствующая мясорубка), сходство с курятником и голодной лисой возводится в абсолют. Впрочем, ненавидящие ближний бой riflemen сеют смерть и гибель на средних дистанциях.

Остальные товарищи знакомы много лучше, пожмем им руки, хлопнем по хребту. Копьеносная легкая пехота - законная цель для лучников, зато конница обратно для тех же лучников мишень не из приятных. Первые могут доскакать до вторых быстрее, чем вторые убежать от первых, а стало быть, неизбежно случаются конфуз и неприятность. Держать в разуме подобные закономерности требуется постоянно, во избежание излишне горьких разочарований.

Обязательные военачальники с роскошной икебаной отнюдь не бутафорских характеристик на поле боя играют свои роли замечательно. Поставишь эдакого героя во главе мрачных рубак, и те будут грызть ворога до самого своего конца, покуда копыта не втопчут знамена в липкую грязь. Дорогого стоит.

Божественый ветер...

...он же Камикадзе. "Такеда 2", рожденной в эпоху владычества великого Rome, суждено, увы, стать именно им. Полет твой, "Такеда", красив, изящен, но чересчур быстр. Бедный, о бедный сан. Время ты выбрал не самое верное.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Оригинальность	6	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10
ИТОГО	**6.4**	


Подготовка к штурму некогда дружественного города


Штурм. Защитников у ворот растерзали лучники, легкую пехоту порубали на лангет самураи

Гнэл УНАНЯН

"ДОРОЖНАЯ КАРТА" МЕДОКСА



Посетив в очередной раз офис "1С" и, естественно, заглянув к Олегу Медоксу, сотрудники редакционной контрразведки раздобыли строго засекреченные данные. Однако от вас, наших читателей, секретов нет. Так что вот вам голые факты и никаких домыслов.

Навигационный пункт 1:
"Бесплатный адд-он 4.03"
Кодовое наименование:
"Юнкерс и Дорнье"
Время прибытия:
февраль 2006

В самое ближайшее время ожидается появление адд-она, главными фигурантами которого будут долгожданный (и многострадальный) Ju-88A4 и Do-335A-0, оба можно будет оседлать, конечно. Кроме того, в списке управляемых машин появятся итальянские MC-200, MC-202 и MC-205. "Красные" в списке управляемых самолетов увидят J2M3, Темпест Mk. IV и Mosquito FB.MK.IV, AI же получит в свое распоряжение четырехпушечный Каваниши N1K2-Ja.



Юнкерс и Дорнье. Снаружи легендарный Do 335 видели многие, а вот изнутри...

Навигационный пункт 2:
"Первый платный адд-он"
Кодовое наименование:
"Проект Пе-2"
Время прибытия:
ориентировочно февраль 2006

Шесть модификаций "Петляковых" поступают на вооружение "красных" в составе этого адд-она! Пе-2 следующих серий: первая, восемьдесят четвертая, сто десятая и триста пятьдесят девятая, а также Пе-3 и Пе-3бис встанут в строй, чтобы показать всем, что советская бомбардировочная авиация способна задать перцу кому угодно. Кроме того, заботливые разработчики заготовили полтора десятка новых наземных объектов, чтоб нам было что бомбить. Кампания, длиной в девяносто пять миссий позволит отточить навыки пикирования и бомбометания до идеального состояния.

Навигационный пункт 3:
"Второй платный адд-он"
Кодовое наименование:
"Штурмовики над Манчжурией"
Время прибытия:
ориентировочно апрель 2006

Этот адд-он посвящен последним битвам Второй мировой и предложит кампанию, состоящую частично из бо-

Юнкерс и Дорнье. Вот примерно такие красавцы и перехватывали ФАУ-1



Юнкерс и Дорнье. Эту картинку ждали больше года все "синие". Пожалуйста, наслаждайтесь!





Проект Пе-2. По-русски это называется "набедокурили"!



Проект Пе-2. Рабочее место на "пешке" просторное, светлое, вам понравится



Штурмовики над Манчжурией. Наследник боевой славы знаменитого штурмовика - грозная "десятка"

ев за Берлин, а частично - за Манчжурию. Главный герой - Ил-10, свиту составляют Ki-27, Ki-43-II и J2M5 Raiden. Сорок пять миссий и карта "Манчжурия" прилагаются.

Навигационный пункт 4:
"Третий платный адд-он"
Кодовое наименование:
"Проект ВВС 46"
Время прибытия:
ориентировочно июнь 2006

Ничего комментировать не будем, просто перечислим список машин, которые появятся в этом адд-оне. Из экспериментальных машин будут представлены ЛаГГ-3РД, Як-3Р, Ла-7Р, Би-6 и МиГ-13. Добавьте сюда две серийные машины МиГ-9 и Як -15, и вам станет ясно, каков объем работы, проведенной разработчиками. В составе этого адд-она также планируется карта Киева и кампания длиной в сорок пять миссий.

Пункт Назначения:
Битва за Британию
Кодовое наименование:
"Storm of War: The Battle of Britain" *(рабочее название)*
Время прибытия:
когда будет готово

Серия симуляторов следующего поколения стартует с эпизода, посвященного битве за Британию. Помимо принципиально нового движка, беспрецедентного уровня графики и физики полетной модели, новый проект Maddox Games предусматривает сверхдетальную модель повреждений, для чего все модели самолетов изготовлены по реальным рабочим чертежам, использовавшимся при производстве самолетов в годы войны. Специально разработанная технология позволит показывать отверстия от снарядов и пуль именно в тех местах, куда пришлись очереди.

Несмотря на то, что первый показ запланирован на ближайшей E3, мы уже сегодня можем представить ролик, демонстрирующий кокпит Спитфайра Mk I, обязательно ищите его на нашем диске. Качество графики и тщательность проработки деталей - беспрецедентные!

Единое игровое пространство, охватывающее всю Британию, север Франции и области Бельгии, прилегающие к французской границе, построено по новой технологии, позволяющей точно воспроизвести ландшафт и расположенные на нем объекты. Большие города типа Лондона больше не будут безжизненными и пустынными, пла-

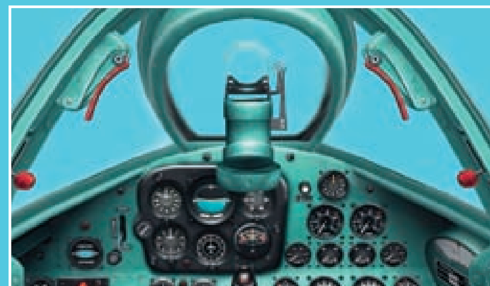
Штурмовики над Манчжурией. Так выглядит рабочее место пилота Ил-10



Штурмовики над Манчжурией. Накадзима Ки-27 попортил немало крови нашим летчикам в небе над Халхин-Голом и в Монголии



Проект ВВС 46. Приборное оснащение МиГ-9, как видите почти готово




РУС и фрагмент приборной доски Спитфайра Мк.1 по версии Battle of Britain


Примерно тот же вид, но в исполнении "Перл-Харбор"

нируется имитировать уличное движение, в частности уже заготовлены модели знаменитых двухэтажных автобусов.

Не останется без изменений и сама атмосфера. Динамически изменяющаяся погода, детализированная аэродинамика и уточненные модели поведения самолетов обещают вирпилам совершенно новый уровень ощущений от пилотирования.

Доработке и расширению подвергся также движок динамических кампаний. С приходом нового симулятора окончится время безликих ботов. Каждый AI-пилот будет иметь собственные личные характеристики, особенности ведения боя и излюбленные приемы. Игрок, являющийся командиром подразделения, даже сможет выбирать тех или иных AI-напарников в зависимости от поставленной задачи. Кроме того, обещано расширение взаимодействия с наземными службами. Радарные станции, сыгравшие немалую роль в отражении немецких налетов на Британию, будут действовать, как это было в реальности, помогая пилотам в обнаружении целей.

Предварительный же состав самолетного парка приведен ниже.

Королевские ВВС Великобритании

Пилотируемые машины:
Supermarine Spitfire Mk.I, Hawker Hurricane Mk.I и Bristol Blenheim Mk. IV. Возможно, добавится Gloster Gladiator Mk.II.

Непилотируемые машины:
Boulton-Paul Defiant Mk.I, Bristol Beaufighter Mk.I F, ночные истребители Bristol Blenheim Mk.IF и Bristol Blenheim Mk.IVF, а также бомбардировщики Bristol Blenheim Mk.I и Vickers Wellington Mk.IC. Разведывательную и вспомогательную авиацию представят Westland Lysander Mk.I, Avro Anson Mk.I и автожир Cierva C.30A/Avro Rota Mk.I

В качестве кандидата также рассматривается гидроплан Short S-25 Sunderland Mk.I, но решение по нему окончательно не принято.

Люфтваффе

Пилотируемые машины:
Messerschmitt Bf 109 E3, Messerschmitt Bf-110C-4, Heinkel He-111 H-2, Heinkel He-111 P-2, Junkers Ju-87B-2 и Junkers Ju-88 A-1.

Непилотируемые машины:
Dornier Do-17Z-1, Dornier Do-215 (разведывательный вариант), FW-200 C-1 Condor, Heinkel He-59, He-115,


Штурмовики над Манчжурией. Так будет выглядеть приборная доска J2M5 Raiden

Ju-52/3M (сухопутный и морской варианты) и Bf-108 Taifun.

На стороне "синих" будут воевать также три пилотируемых итальянских аппарата: истребители FIAT G.50 Freccia и FIAT CR.42 Falco, а также бомбардировщик FIAT BR.20 M Cicogna.

Помимо этого, запланирован один сверхсекретный пилотируемый аппарат. Какой - не скажем, гадайте сами, хотя вряд ли угадаете. Это будет большой сюрприз.

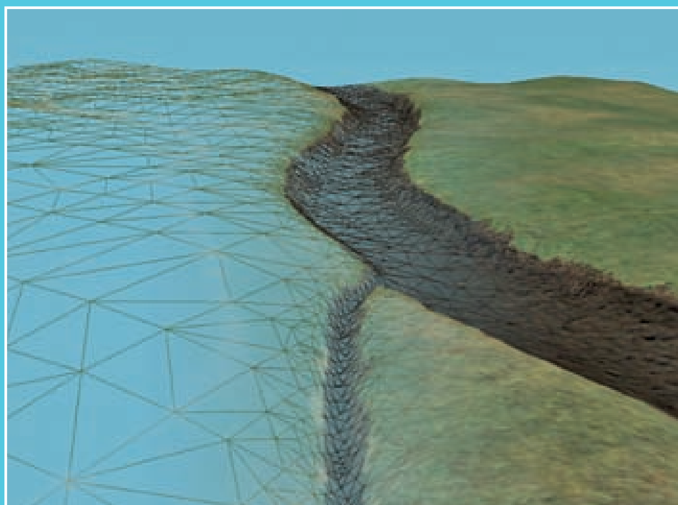
Вот, собственно, и все, что имеем сообщить на сегодняшний день. Ждите новостей.



Battle of Britain. Фрагмент кокпита Спитфайра Мк.1. Надеюсь, понятно, что апгрейд неизбежен?



Новая технология построения земли позволяет воспроизводить любые тонкости рельефа



Volkswagen GTI Racing

Александр РАЙ

ПОИГРАЕМ В ГОЛЬФ

Никогда не выпадает второго шанса создать первое впечатление.
С. Лукьяненко. "Холодные небеса"

Жанр Автосимулятор **Издатель** Deep Silver **Разработчик** Techland **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.gti-racing.de

Автоконцерн Volkswagen настойчиво стремится завоевать позиции на PC-фронте. Не так давно мы повидали славную полуаркаду World Racing 2, в которой был представлен широкий модельный ряд этой немецкой компании. Польская студия Techland, даровавшая игрокам раллийный симулятор Xpand Rally, решила продолжить тематическую направленность WR2. Разрабатываемая ею игра посвящена марке Volkswagen, правда, она охватывает историю одного-единственного автомобиля - культовой модели Golf GTI...

Светлая лошадка

Обещается пятнадцать моделей Golf GTI в пяти поколениях, сошедших с конвейера в период с 1976 по 2004 год. Игроки также смогут оседлать уже засветившиеся в WR2 New Beetle, Samba, а также несколько концепт-каров от VW. Искушенный водитель сможет осуществить настройки узлов, а также установить новые тюнинговые комплектующие в кузов своего стального приятеля.

В списке режимов будет как "Карьера", так и россыпь дополнительных удовольствий, вроде заезда на время или гонки преследования. Девелоперы не обходят стороной и мультиплеер: одновременно в игре по LAN смогут порезвиться до восьми человек.

Сейчас о модели повреждений можно судить только по обещаниям самой Techland. В представленном на сайте компании трейлере физика показывает себя с выгодной стороны. Впрочем, пока игроки лично не окажутся в салоне виртуального автомобиля, прорицать реалистичную физическую модель нельзя.

За графические красоты и визуализацию отвечает доработанный движок Xpand Rally, который все еще способен демонстрировать качественную картинку. Скриншоты удивляют гладенькими, покрытыми почти что идеальными сплетениями солнечных бликов кузова иномарок. Разработчики также сулят потрясающие погодные эффекты, правда, подтверждений этому в формате .jpg или .bmp замечено не было.

Релиз покажет

Особого повода волноваться за творение Techland нет: опытный разработчик, добротный графический движок, дорогая лицензия плюс богатый издатель... Эти факторы неизбежно положительно скажутся на VW GTI Racing. Беспокоят только два "но". Во-первых, начинка из "команды" Golf GTI и парочки "концептов" рассчитана на узкий контингент пользователей, интересующихся маркой VW. Во-вторых, девелоперы не удосужились порадовать нас какими-либо принципиально новыми фичами. Но если абстрагироваться от этих тонкостей, то можно констатировать, что где-то в текущем году нас поджидает добротный тематический симулятор, который имеет смысл ждать с нетерпением.



ЛЮБИМЕЦ ПУБЛИКИ

В далеком июне 1976 года началось серийное производство спортивной модификации Golf - Golf GTI. Изначально автомобиль позиционировался как альтернатива Beetle, но впоследствии обрел статус отдельной модели, благо многочисленные достоинства машины приводили водителей в восторг. Судите сами: низкие эксплуатационные расходы, комфортабельный салон, компактный кузов, практичный дизайн, вместительный багажник... Все это вкупе с относительно низкой стоимостью и "заряженной" спортивной динамикой попросту плавило сердца миллионов автолюбителей...

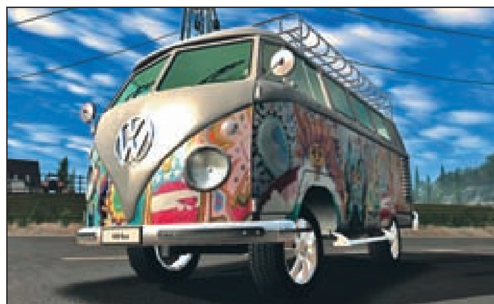




Единственное, что не радует в этой модели New Beetle, - угловатые колеса



Здесь, видимо, едет озорной хиппи Truth из GTA: SA



Старая версия "симпатяги-жука" против дебютного Golf семьдесят шестого года выпуска



Lock On: Черная Акула

Гнэл УНАНЯН

РЫБИЙ ВИНТ

- Товарищ прапорщик, а крокодилы летают?
- Тільки у воєнне врем'я, та й низенько-низенько.
Суровая правда жизни

Жанр Симулятор **Издатель** 1С **Разработчик** Eagle Dynamics **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.eagle.ru

В этом году серия симуляторов Lock On пополнится новым проектом, главным действующим лицом которого заявлен ударный вертолет Ка-50 "Черная Акула". Анонс выдержан в традиционных для ED интонациях про "беспрецедентное", "уникальное" и "захватывающее". Что ж, следует признать, что большинство своих обещаний Eagle Dynamics пока выполняла, однако на этот раз позвольте разделить ее безудержный оптимизм с большой осторожностью. Замысел, что и говорить, грандиозный. Приличного симулятора, отображающего работу боевого вертолета на PC, пока нет и, честно говоря, нам слабо верится в то, что в ближайшее время таковой появится.

Летать на вертолете - это вам не два байта переслать. Если достоверно воспроизвести аэродинамику винтокрылой машины, то большинство виртуальных пилотов окажутся в довольно неприятной ситуации. Дело в том, что пилотирование вертолета требует координированной работы ручкой управления, ручкой шаг-газа и педалей. То есть без хорошего джойстика с выделенным РУДом и педалей нечего и мечтать о том, чтобы оторвать десятитонную машину от бетонки. Собственно говоря, есть большие сомнения и в том, что самолетный РУД будет удобен в роли РШГ. Дело тут в интуитивности управления. Движение самолетного РУДа вперед-назад плохо согласуется с движением вертолета вверх-вниз. Настоящий-то РШГ движется в вертикальной плоскости, что весьма логично: тянешь РШГ вверх - машина идет вверх, обратно - вниз. Приспособиться-то ко всему можно, но...

Кроме того, специфика Ка-50 такова, что пилоту необходимо отвлекаться на поиск, захват и сопровождение целей, так что и трекер весьма желателен. В общем, если хотите прилично полетать - извольте изрядно раскошелиться. Ситуацию, правда, несколько смягчает то, что "Акула" - машина соосная, доверху набитая электроникой и многие вещи выполняет сама, так что можно сделать некоторые поблажки пилотам, не ущемляя заявленную сверхреалистичность. Однако, вертолет в любом случае гораздо сложнее самолета, и управлять им на порядок труднее.

Впрочем, совершенно не факт, что удастся корректно воспроизвести аэродинамику вертолета силами физического движка Lock On. Во-первых, несущий винт, а тем более соосные винты - это вам не крыло. Учебники аэродинамики и динамики полета у вертолетчиков раза в три толще, чем у самолетчиков. Во-вторых, малая высота полета характеризуется всевозможными приземными эффектами, специфические режимы вроде висения чреваты возникновением вихревых колец, относительно малые скорости обуславливают влияние нестабильности воздушных масс на условия полета. Если порывы ветра или, скажем, восходящие термики для большинства самолетов существенны только на взлетно-посадочных режимах, то вертолет весьма подвержен действию несовершенств атмосферы и чутко реагирует на любые изменения условий обдува лопастей.

Преимущественно маловысотное боевое применение ударных вертолетов вызывает также массу проблем с отображением и детализацией ландшафта. Насколько нам известно, текущий движок Lock On не блещет подробными картами земли, более того, далеко не все наземные объекты являются таковыми. Деревья, например, совершенно эфемерны, и пролетать сквозь них можно безо всяких проблем. Нет сомнений, что овеществить лесопосадки можно, но что будет с системными требованиями?

Не совсем ясно и то, каким образом будут строиться миссии и кампании в новой игре. Вертолеты, в отличие от самолетов, являются средством непосредственной огневой поддержки сухопутных сил, что накладывает некоторые особенности на планирование боевых вылетов и требует адекватного отображения в игре. До сих пор связная работа с наземными службами в части целеуказания и предупреждения о воздушной обстановке в районе выполнения боевого задания были не самыми сильными сторонами симуляторов серии Lock On.

Как видим, проблем у Eagle Dynamics более чем достаточно. Как они со всем этим справятся, мы узнаем еще до конца этого года. Единственное, за что можно совершенно не беспокоиться - это за внешний вид и достоверность приборного оборудования. Скриншоты впечатляют.



Что тут скажешь? Кокпит весьма недурен. Обещано, что все трехмерно и можно кликать на любой орган управления. Респект



Вот что бывает с любителями летать повыше



Night Watch Racing

АВТОДОЗОР

Александр РАЙ



Даже поздним вечером кольцевая дорога была забита. Впрочем, Семен этого словно бы и не замечал. И я даже не знал, просчитывал он линии вероятности либо вел машину на своих инстинктах водителя со столетним стажем.
Сергей Лукьяненко. "Последний Дозор"

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Psycho Craft Studio **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков www.dozorgame.ru **Сайт** www.dozorgame.ru

Кинолента "Дневной Дозор" с ошеломляющим успехом прогремела во всех кинотеатрах страны, став вторым фильмом в цикле отечественных экранизаций мира Сергея Лукьяненко. Мастер пера также на славу потрудился этой, на редкость холодной, зимой: четвертая часть саги об Иных с устрашающим названием "Последний Дозор" получает в основном положительные отзывы среди читателей. Само собой, игровая индустрия тоже норовит не отстать.

Зная о древних голливудских традициях, наши игроки терпеливо пытались предугадать, что же подгонят разработчики к премьере второго фильма: шутер, адвентюру или, скажем, экономический менеджер. Но, как снег на голову, разработчики показали противостояние московских Дозоров в очень неожиданной ипостаси - на колесах. Psycho Craft Studio крепко-накрепко ухватила сопротивляющихся Иных и насильно затолкнула в салоны полувымышленных машин. Господа Иные, надо сказать, не слишком хорошо перенесли такую процедуру…

Чертик из коробочки

В связи с тем, что Темные и Светлые проявляют необычную агрессию по отношению друг к другу, Инквизиция принимает решение ограничить их противостояние спортивными состязаниями. Расставить все точки над "i" в этом извечном противоборстве поможет старый и проверенный способ - кольцевые гонки по улицам столицы.

В заездах участвуют шесть гонщиков (по три чародея на Дозор). Каждый персонаж владеет транспортным средством, всем им присуща особая магическая способность, для применения которой требуется определенное количество "маны". На помощь могут прийти главы московских дозоров - Гесер или Завулон, готовые приструнить противника. К сожалению, эти фичи оказались недостаточно проработанными. Они больше напоминают "мишуру", прикрывающую изъяны игры, но не вносящую дополнительного разнообразия в геймплей.



Маршруты московские, маршруты центральные

Разработчики не располагали лицензиями от производителей машин, поэтому каждая модель как две капли воды схожа со своим реальным прототипом (за исключением логотипов). Светлые Иные явно подсобляют отечественному производителю. Их машины украшены надписью "Горсвет" и обладают соответствующей желтой раскраской. Что касается Темных, то эти предпочитают "европейцев", причем исключительно черного цвета. Кстати, автомобильный парк соответствует только киноленте "Ночной Дозор". NWR объявился на прилавках чуть раньше премьеры второго фильма, поэтому здесь не воссозданы колоритные и яркие автомобильные баталии "Дневного Дозора" с участием громадных фур и юрких мотоциклов.

NWR выпущен в двух вариантах: "Ночной Дозор Racing" и "Дневной Дозор Racing". Версии различаются исключительно звуковым оформлением: в автомобилях Светлых звучит благозвучный русский рок ("Кукрыниксы", "Lumen" и др.); Темные же, оказывается, души не чают в "неформатном русском рэпе" (в каждой строчке встречаются непристойные выражения из лексикона сантехников, электриков и игровых журналистов).



Эй, парень, выключи дальний свет, а то у меня глаза вытекают!

Инициации не получилось

Увы, ничего экстраординарного у Psycho Craft не вышло. Вполне "штамповые" автогонки, основанные на популярной лицензии и отличающиеся занимательным саундтреком. Все это - на фоне откровенно слабой графики, однообразного и скоротечного геймплея, отсутствия каких-либо дополнительных режимов… Да и общая атмосфера какая-то… второсортная, что ли?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,35	
Графика	4	x 0,15	
Звук и музыка	7	x 0,55	
Управление	5	x 0,65	
Ценность для жанра	4	x 0,25	
ИТОГО			**4.5**

Вот Завулон-проказник! Опять меня на двадцатку метров подкинул!




ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
M.S.F. RAMADANTA
NA-109.12
1С ФИРМА "1С"
Xbow SOFTWARE
www.xbow.ru
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE. Все права защищены.

American Chopper

Александр РАЙ

Оч.умелые байкеры

Жанр Мотоаркада **Издатель** Activision, 1С **Разработчик** Creat Studio **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopper

Каждый понедельник американские любители мотоциклетного кастомайзинга встают ни свет ни заря, дабы включить научно-познавательный канал Discovery Channel и созерцать реалити-шоу American Chopper. Среди отечественных телезрителей оно пока что не получило особой популярности в виду того, что проект транслируется только по спутниковым каналам. American Chopper посвящен разработке "красивых, блестящих, совсем как настоящих..." чопперов, причем неотразимые аппараты собираются из всевозможных тюнинговых деталей. За создание этих кастом-байков отвечают двое представителей семейства Teutuls (в локализации - Тевтулов): Пол-старший и Пол-младший (как не сложно догадаться - отец и сын). Несмотря на внешнюю незатейливость задумки, передача пробуждает живой интерес даже у неискушенной публики, а созданные на глазах у зрителей самоделки с успехом расходятся на аукционах по ценам под сотню-другую тысяч долларов.



Человек-паук, наверное, лопнул бы от зависти. Скоро парень узнает, что такое "асфальтовая болезнь"

Дорога в никуда

Компания Activision приобрела лицензию на создание игр по мотивам American Chopper. Объектами лицензирования стали не только название телешоу, но и его персонажи, их оборудованный гараж и эксклюзивные кастомы (чопперы). Разработку Activision доверила питерской студии Creat *(см. врезку)*. Вероятно, если бы желания игроков совпадали с возможностями девелоперов, то мы бы получили нечто вроде конструктора мотоциклов с возможностью испытать свои творения на хайвеях. Увы, American Chopper оказалась лишь бесхитростной аркадой, отличающейся от собратьев по жанру только количеством колес под пятой точкой водителя.

Фактически никакого конструктора здесь нет. Все гораздо проще: во время миссий игрок разъезжает на шедеврах от Тевтуловского семейства. Зато в конце каждой главы игрок отправляется в упомянутый выше гараж, где он медленно и печально (по паре тюнинговых узлов за присест) собирает собственный "мопед". Он, может, и хотел бы собрать его побыстрее, если бы не был столь ограничен в выборе девайсов (2-3 варианта). Так, в его распоряжении лишь два вида двигателя: хромированный или ребристый (никаких технических настроек нет в помине). Да и различие между ними чисто внешнее. Но какой же это тогда конструктор? Скорее, попытка девелоперов разбавить монотонный игровой процесс.



Вот он - весь цвет американской нации!

AC - это десять глав, рассказывающих о новом помощнике в гаражном мототворчестве семейки Тевтулов. Его обязанности возьмет на себя иг-

American Chopper



Машины полицейских снуют по всему городу, и, стоит мотоциклисту превысить скоростной барьер в 60 миль/ч, копы поспешат поймать его. Правда, ничем кроме потери очков стиля и банального предупреждения, мол, "какого censored ты тут гоняешь?" это не грозит

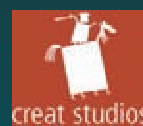
рок. Сами миссии чем-то смахивают на "мотоциклетные" задания последних серий GTA. Бывает, что Пол-старший с сыном дают свежеиспеченному сотруднику конторы более-менее оригинальные поручения: сгонять в салон за запчастями, изловить грабителя, решившего поживиться деньгами из кассы соседнего магазина, или добраться до гаража, оставшись незамеченным водителями автомобилей... Но центральная часть геймплея сводится к банальному и избитому "гонялову" (тут есть и дрэгрэйсинг, и гонка по чекпоинтам, и классический заезд, и еще парочка своеобразных, но вялотекущих режимов). Миссии AC отличаются одновременно примитивностью, тоскливостью и тривиальностью. Шаг за шагом, одолевая их, игрок просматривает пафосные и какие-то пресноватые ролики на движке игры, повествующие о трудовых буднях команды American Chopper.

При прохождении заданий умелый водитель зарабатывает так называемые очки стиля, благодаря которым возникает возможность вкусить добавочные миссии, а также прикрутить дополнительные детали к собираемому мотоциклу. Чтобы запас style points оставался высоким, нужно избегать всевозможных ДТП, по возможности колесить на высокой скорости и пугать ревущим мотором бедолаг-пешеходов. Прохожих, которые категорически отказываются реагировать на "страшилки", можно сбивать (разработчики явно неровно дышат к старичку Carmageddon). Правда, за такие грешки водитель теряет сотню-другую "стильных очков".

Некоторые особо умелые персонажи AC умеют колесить и без мотоцикла



ЗАВОЕВАТЕЛИ АМЕРИКИ



Звезда питерской студии Creat уже успела блеснуть на отечественном игровом небосклоне благодаря неплохому гоночному проекту "Недетские Гонки". До этого девелоперы создали видеоролики для таких хитов, как Quake 2, Civilization 2, The Sims, Star Wars: Jedi Knight 2 и многих других. Компания имеет богатый опыт сотрудничества с известнейшими западными корпорациями: EA, Activision, id Software, Cryo... В 2003 году Creat выпустила аркадную Smash Cars для PS2, весьма тепло принятую западными геймерами. Спектр интересов компании впечатляет: мультипликация, создание моделей, спецэффекты, анимация и т.д. Что касается AC, то в США она разошлась довольно высоким тиражом - около 200 тыс. экземпляров (большая часть проданных коробок - версии для PS2 и Xbox). Своим маркетологам Activision может поставить памятник при жизни.

Кстати, на КРИ '05 AC была названа лучшим консольным проектом отечественных игростроителей (при практически полном отсутствии конкурентов). Сотрудничество Activision и Creat продолжается: скоро на прилавках появится новая часть аркады, посвященной талантливым создателям эксклюзивных байков.

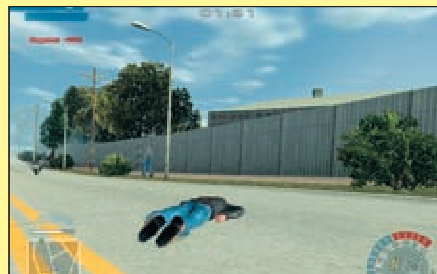
Ни рыба ни мясо

Реалити-шоу изначально было рассчитано на американскую публику, но благодаря некоторым необычным фишкам обрело известность и в других странах. Теперь оно норовит привлечь под свои знамена и геймеров, но нашего стреляного брата одной лишь яркой обложкой не заманишь! Откровенно слабая графика, практически полное отсутствие адреналина и драйва, легкость прохождения, неудобный и ненастраиваемый интерфейс - это далеко не все изъяны игры... AC заманивает покупателя только модной "горячей" лицензией. И все.

Впрочем, если вы не представляете свою жизнь без стального многокубового монстра, если грезите кастомайзингом, а до "летного" сезона еще далеко, то AC поможет скоротать парочку зимних вечеров.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	ИТОГО
Графика	5 x 0,20	5.0
Звук и музыка	6 x 0,10	
Управление	5 x 0,20	
Ценность для жанра	4 x 0,10	



MX vs. ATV Unleashed

Александр РАЙ

БИГ МАК



Do not imitate the riding and movements shown this game!
Мы вас предупредили

Жанр Аркадные гонки на мотоциклах/квадроциклах **Издатель** THQ **Разработчик** Rainbow Studio
Рекомендуется Pentium 4 1,8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.mxvsatv.com

Хорошие новости: создатели легендарной серии Motocross Madness возвратились на PC. Шесть лет назад Rainbow Studio сотворила до сих пор не поверженного короля виртуальных мотокроссовых гонок. После оглушительного успеха разработчики направили свой творческий потенциал к консольным забавам: увидели свет немало приличных аркадных гонок на квадроциклах для PS2 и Xbox. Сегодня девелоперы не только вернулись к PC-истокам, но и объединили "начинки" двух хитовых линеек в одну игру. "Герои" их серий сойдутся в решающем поединке в условиях тотального бездорожья и выяснят, кто - мотоцикл или ATV - полновластный король грязевых заездов.

MX vs. ATV сразу воспринимается как немного простоватая, но очень увлекательная аркада. Реалистичной физики, сложного управления, лицензированных компонентов, обилия технических настроек - ничего этого нет. Впрочем, симуляторский "костюм" и не пришелся бы MvA к лицу. Добро пожаловать на настоящий аркадный "off-road-беспредел" нового казуально-зажигательного развлечения от Rainbow Studio!

Объять необъятное?

MX vs. ATV - это огромное разнообразие всевозможных транспортных средств, способных двигаться по бездорожью (а иногда и над ним). В меню присутствуют и гигантские monster truck'и, которые, несмотря на колоссальные размеры, не производят впечатления "царей дорог", и юркие багги, отличающиеся исключительной управляемостью, и даже вертолеты с самолетами, чье присутствие в игре удивляет. Однако ключевое противостояние происходит между кроссовыми байками и четырехколесными ATV. Только эти транспортные средства позволят игроку выполнять рискованные трюки и ощутить себя настоящим гонщиком-экстремалом.

Между небом и землей

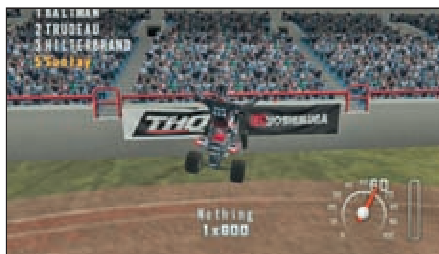
Воздушное трюкачество - чуть ли не главная составляющая часть геймплея MvA. Удачно приземлившись после исполнения феерического кульбита, игрок получает на свой счет энное количество Points, которые являются здешним аналогом валюты. Благодаря этим очкам в меню Score можно получить доступ к новым транспортным средствам, трассам, экипировке (шлемам/комбинезонам/ботам) для гонщиков и т.д.

Демонстрировать акробатические способности можно как на стадионах, усеянных трамплинами различной степени экстремальности, так и на громадных внедорожных пространствах, вызывающих ассоциации с Motocross Madness. Кстати, здесь вполне отчетливо прослеживаются параллели с предыдущим "мототворением" студии. Так, например, если игрок выехал за пределы локации, то он с оглушающим звуком будет "выстрелян" в центр карты, где переживет жесткую и крайне неприятную посадку... Впрочем, ни на здоровье водителя, ни на исправность мотоцикла этот процесс никак не повлияет.

Все мое летит за мной



Гонщик что-то показывает картонной публике. Картонной публике нравится - она встречает героя восторженными аплодисментами



Большинство трюков и техника их исполнения пришли из Motocross Madness, что, безусловно, очень хорошо



MX vs. ATV Unleashed



О графике сказать абсолютно нечего кроме того, что она откровенно не впечатляет



Среди доступных мотоциклов встречаются и детские байки с двигателями объемом 50 кубов. Впрочем, маленькие размеры не мешают им выполнять полный набор "взрослых" трюков

Управление реализовано несколько нестандартно. Те, кому интерфейс покажется дискомфортным, смогут запросто переназначить клавиши: опции игры это дозволяют. Количество оппонентов всегда одно и то же - шесть. Соответственно, в заезде могут принять участие и гонщики на квадроциклах, и представители "мотокроссовой братии", и водители некоторых "побочных" видов транспорта вроде багги.

Снова все и снова все сразу?

Разработчики отличились максималистским подходом не только к выбору транспортных средств, но и к подборке оригинальных режимов. Наименования заездов скажут о многом: всевозможные серии чемпионатов, гонки по чекпоинтам, стандартные заезды, национальные состязания, Free Style (участники выполняют всевозможные трюки, получая очки), Free Ride (просто одиночные "каталки"), Hill Climb (за короткий промежуток времени требуется вскарабкаться, а, вернее, заехать на крайне крутую гору, опередив соперников). И это далеко не весь список.

Саундтрек неплохо вписывается в "адреналиновую" атмосферу. В объемном плейлисте удачно смешиваются тяжелый рок (Papa Roach, Nickelback) и хип-хоп (Black-Eyed Peas). Хотя чисто субъективно можно было бы приобщить что-нибудь электронно-космическое... А вот "саунд" подкачал: музыкальное сопровождение и рев моторов - чуть ли не единственные звуки, которые можно услышать.

Но самая главная особенность MvA - Его Величество Геймплей. Все бесчисленные и иногда даже излишние фичи - все это сделано не из-за того, что у девелоперов было чересчур много времени. Просто Rainbow следовали главной цели всех девелоперов - как можно дольше удержать игрока "по ту сторону" экрана. Правильный подход (не зря же первая строчка нашего рейтинга играет решающую роль в формировании итоговой оценки).

Весело и вкусно...

В целом игра оставляет какое-то сумбурное чувство. Словно вместо классического домашнего бутерброда с колбаской и сыром, нам подсунули толстый калорийный Биг Мак с парой котлет и ломтем "чиза", приправленный внушительной порцией смеси из кетчупа, карри и горчицы с салатом... В зависимости от степени голода (читай - геймерских предпочтений), кто-то будет просто счастлив, а кто-то может и подавиться. Внушительная подборка режимов, стильный саундтрек, развеселый аркадный драйв, беззаботное трюкачество, практичный интерфейс, фантастическое разнообразие внедорожных видов транспорта - солидный список положительных признаков, не правда ли?.. И пусть убогая графика оставляет желать лучшего, пусть ляпы и баги раздражают, пусть звучит слабенький звук, пусть кувыркается от столкновений со стволами деревьев непонятно как сюда угодивший Golf Cart, пусть мотовездеход по физике не отличается от своего двухколесного собрата. Пусть...

P.S. Совсем забыл: MvA - порт чистейшей воды. Зато PC-версия укомплектована встроенным редактором карт.

Это сладкое слово "Свобода"!



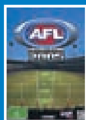
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	7.0
Звук и музыка	7 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Каждый гольф-карт в душе - внедорожник



Иван ФАСТМАНОВ



AFL PREMIERSHIP 2005

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** THQ **Разработчик** IR Gurus Interactive **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM **Количество дисков** 1 CD **Сайт** thq.com/game.asp?1220|72083

Компания THQ решила удивить ленивого и искушенного любителя спортивных симуляторов таким экзотическим видом спорта, как австралийский футбол. Да, да. Именно австралийский. Но если читатель думает, что ему предоставят возможность погонять мячик в компании кенгуру и коал, то вынужден разочаровать. Австралийский футбол или, как правильно он именуется, футбол по австралийским правилам является самостоятельным видом спорта и берет свое начало аж в дремучем 1858 году. Вот так. Люди еще передвигались в конных экипажах, когда деревенские парни в далекой Австралии впервые сошлись лицом к лицу дабы потолкаться, поваляться в траве и побегать за овальным мячом. Теперь разработчики предоставили и нам возможность приобщиться к этой сомнительной забаве.

В игре нас встречает фиксированное разрешение 800x600 и управление, заточенное под геймпад. Едем дальше по необъятным австралийским просторам и натыкаемся на обделенные полигонами текстуры декораций и зрителей, выпиленных из фанеры лобзиком. Ладно, оставим их в покое, тем более что команды местных костоломов уже появились на поле. Издали - очень даже ничего, движения игроков пластичны и сходны с человеческими. Да и в динамике все это смотрится вполне пристойно, однако стоит игре остановиться, а камере приблизиться, как моментально приходит понимание того, как на самом деле выглядели деревянные солдаты Урфина Джюса. Было бы "грустно, барышни", однако имеется одно веское "но". Игру из серой консольной трясины буквально вытягивает за уши геймплей. Он настолько жив и динамичен, что вскоре забываешь обо всех недостатках, а только бьешь, пасуешь и бежишь. Продукт рекомендуется к употреблению хардкорным любителям жанра, а также неравнодушным к австралийским национальным забавам. Остальным лучше поберечь собственное время и нервы.

РЕЙТИНГ 5.1

К матчу готовится команда австралийских заключенных



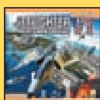
МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Австралийский футбол представляет собой смесь из футбола европейского, американского, регби и черт еще знает чего. На овальном поле в контактной борьбе сходятся две команды по 18 человек. Цель каждой - во что бы то ни стало забить мяч в ворота соперника. Надо отметить, что ворота каждой из команд представляют собой четыре вертикальные мачты, расположенные с торцов поля. За забитый между центральными мачтами гол команде начисляется 6 очков; мяч, пролетевший между крайними штангами, но не попавший в центральный створ, оценивается в одно. Голы забиваются ногами, хотя мячи можно пасовать и руками. При каждом попадании мяча в руки кого-либо из игроков после удара ногой, выигравшая единоборство команда получает право на свободный удар.

Нападающий Хэйден перед ударом по мячу частенько вспоминал тещу



Махмуд

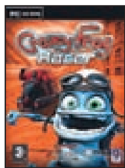


JETFIGHTER 2015

Жанр Авиасимулятор **Издатель** Global Star Software, Акелла **Разработчик** CITY Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 2.8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Русское название** Jet Fighter VI: Воздушный спецназ 2015 **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.akella.com/ru/games/jetfighter

Оказывается, в далеком 2015 году терроризм еще не искоренен. Средства для борьбы с этим явлением все совершенствовались, пока чей-то изощренный ум не придумал супернавороченные боевые самолеты, одинаково хорошо пригодные, как для интенсивных воздушных боев, так и для точечных ударов по наземным целям. Головастые военные создали целых три модели подобных аппаратов, обладающих отличными друг от друга качествами, но, тем не менее, с одной общей изюминой: они все ужасно смертоносны и, плюс ко всему, способны переходить с самолетного режима на вертолетный. В игре пятнадцать миссий, конечная цель которых - уничтожение лидера террористической группировки, который под страхом неминуемой смерти прячется в самых различных регионах Центральной Америки.

Сказать по чести, Jet Fighter - не авиасимулятор как таковой.



CRAZY FROG RACER

Иван ФАСТМАНОВ

Жанр Аркадные гонки **Издатель** Digital Jesters, Новый Диск **Разработчик** Neko Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 800 МГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.crazyfroggame.com

Свершилось! На радость или на беду, но существо, именуемое Annoying Thing и более известное, как сумасшедшая лягушка, имеет теперь в активе еще и игру имени себя любимого. Компания "Новый Диск" приобрела эксклюзивное право (интересно, а еще претенденты были?) и издала аркаду про полоумного гонщика на территории России. "Ring-ding-ding", терроризировавший уши простых обывателей все прошедшее лето и каким-то невероятным образом взрывавший европейские музыкальные чарты, несется теперь из динамиков компьютера. Девелоперы не стали напрягать извилины и за основу концепции игры приняли тот самый видеоряд к музыкальному клипу, что сопровождает дикие завывания лягушонка. Нам предлагают принять участие в простеньких аркадных гонках, включающих четыре игровых режима, четыре основных турнира и 16 трас. Для ненавистников фиолетового земноводного разработчики нарисовали еще семь не менее колоритных персонажей (два из них - в качестве бонуса). Безумный доктор, несуразный робот и пара беснующихся подростков на скейтбордах горят желанием расправиться с Crazy Frog при помощи нехитрого набора оружия: ракет, лазеров и энергетических щитов. Действо происходит в мультяшном антураже, не избалованном спецэффектами, под льющийся из динамиков однообразный технопоп. Однако стоит отметить, что основной акцент, сделанный на скорость передвижения по трассе, не даст вам толком изучить местные локации на предмет загруженности полигонами.

Геймплей действительно отличает крайняя интенсивность. Доступ к использованию оружия и ловушек открывает сбор специальных монеток на трассе. Однако экран переключения оружия не функционален и в пылу гонки не всегда предоставляется возможность быстро



осуществить коварный замысел по подрыву следующего за тобой гонщика бомбой с таймером. Первое впечатление общей несерьезности происходящего улетучивается, едва только стоит занять последнее место несколько раз кряду на самом легком уровне сложности. Резюмируя вышесказанное, отметим: тот, кто не чувствует рвотных позывов от одного только звука "weeeeeeeee", может разнообразить свой досуг парой-тройкой часов лихого, но тривиального геймплея. Однако не стоит усердствовать, ибо индустрия развлечений живо реагирует на спрос. Можно просто не заметить, как мотоциклист без мотоцикла будет взирать на нас безумными глазами уже с афиш кинотеатра (тьфу, тьфу, тьфу).

РЕЙТИНГ 5.2

Пилота подбитого мессершмита внизу уже поджидали дружелюбные партизаны



- Лягушачьи лапки с доставкой по городу!



Убогонькая кабина пилота оставляет много простора для фантазии, вооружение и его использование - совсем простая штука, не требующая особых знаний. Единственная сложность в выполнении миссий - приноровиться к управлению в обоих режимах полета, остальное идет как по маслу.

Графический движок игры демонстрирует довольно приличную картинку, не отягощенную излишествами и иногда поблескивающую визуальными багами. К тому же, когда в поле зрения появляется больше трех объектов, картинка проявляет стойкую тенденцию к переходу в слайд-шоу. Правда, след от ракет мне понравился, но это единственное, что слегка выбивается из общей картины.

Игра из серии однодневок, несмотря даже на многопользовательский режим. Трудно себе представить, что в нее будет баловаться достаточно народу, даже желающих утолить голод по авиасимуляторам.

РЕЙТИНГ 4.0

Страшно себе представить, что подобное чудо может летать, а тем более возить пилотов и боеприпасы



Александр КУТЯНИН

BELTION: BEYOND RITUAL

Жанр Action/RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Rostok-Games **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.rostok-games.com.ua/project



Самый симпатичный скриншот, который нам удалось найти. Анфаса не было...



Мил человек, это, случайно, не та самая дорога, обозначенная сломанными манометрами?

В недрах украинской студии Rostok-Games уже четвертый год зреет Action/RPG с видом от первого лица под названием Beltion: Beyond Ritual. Игроку будет предложено влезть в шкуру специально тренированного темными жрецами некроманта. Какой бы из четырех классов (маг, воин, сталкер и стрелок) мы ни выбрали, столь интересное прошлое неизбежно отразится на используемых героем навыках, магии и манере ведения боя. Персонаж обладает стандартным набором ролевых характеристик вроде силы, выносливости и т.д. и, что самое интересное, при генерации ему можно будет назначить один из типов темперамента - холерик, сангвиник, меланхолик или флегматик. Пока неизвестно, как эту прикладную психологию реализуют на практике и какое влияние она будет оказывать на игровой мир и прохождение, но звучит, согласитесь, занятно.

В Beltion использован движок собственной разработки, а вот физическая модель заимствована из BloodRayne 2. Особых красивостей на просочившихся в Сеть скриншотах пока не наблюдается. Быть может, игра выстрелит за счет сюжета, который предусматривает некий нестандартный подход к обычному фэнтезийному сеттингу? Тут следует упомянуть, что изначально эта оригинальная фэнтези-вселенная должна была содержать изрядное количество техногенных элементов а-ля Чернобыльская катастрофа. Но, видимо, решив не мудрствовать лукаво, разработчики не стали заниматься совсем уж нетрадиционным миротворчеством и остановились на вполне традиционных декорациях.



На сегодняшний день игра существует в преальфа-версии.

Илья ПОЛЯКОВ

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ 2

Жанр Йумарной КвестЪ **Издатель** Бука **Разработчик** VZlab **Дата выхода** Апрель 2006 **Сайт** www.buka.ru

Internet, как давно известно, is for porn. А Русский КвестЪ - из фор развязная промывка мозгов. Русский КвестЪ (не путать с "русским квестом" а-ля "Звездное Наследие") вершит сие непростое дело с присущей только ему отдачей и легкостью, он забавляется с серым веществом очевидцев во всю положенную разработчиком мосч. Чем именно является ЯТ2 - квестом или же квестомЪ, покажет относительно близкий апрель.

2010 год, власть захвачена лицами, исповедующими светло-синюю половую ориентацию (читай, наступи-





Илья ПОЛЯКОВ

ESCHALON: BOOK I

Жанр RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Basilisk Games **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.basiliskgames.com/games.htm

Не "олд скул". Не пожилые стены, латаная черепичная крыша, древний велосипед у крыльца. Но поросший мхом каменный круг, воткнутый небритыми друидами в плешь английского холмика, негаданным прыщом вскочившим на равнинах Солсбери. Круг стар, невероятно стар. Меж тем за звездными узорами из него наблюдать все так же уютно. И это главное.

Можете, впрочем, не спешить с ответом. Просто возьмите в руки лупу, очки или театральный бинокль. Поднесите вооруженный оптикой зрачок ко всем двум скриншотам поочередно. Истинная, пусть и запылившаяся, небесная благодать.

Никаких извивающихся в зряшных потугах на оригинальность сюжетных зачинов. Мы опять ничего не помним. Не помним, не узнаем, не желаем мириться со всем случившимся. Кому доверять, куда податься? Кто мы вообще такие? Basilisk Games настаивает на полной свободе подопечного, не желая вешать на выю страждущим клонированный линейный эпик. Иди куда хочешь, строй отношения с флорой и фауной по одним тебе угодным правилам. Почему бы и нет?

Ролевая система вяжется из восьми основных атрибутов и двадцати пяти необходимых в трудовых реалиях навыков. Нанизывая эдакую шапку на уши более чем обширного мира и вдумчивую походовую систему боя ("Eschalon: Book I - не очередная action-RPG", - сердито настаивает брат-девелопер), BG добавляет в кастрюлю блестящую кучу артефактов, тесную компанию неистоптанных подземелий и тенистых лесов и бандформирования гадкой оппозиции. Бродить по великолепию наказывают соло, не волоча на интерфейсном поводке галдящих сопартийцев. Хочешь быть великим героем? Будь им в одиночку. Сам, без тяжело армированной группы поддержки. Все по-честному. В лучших традициях классики, за которую разработчики почитают Ultima, Might & Magic и Wizardry. А если народу придется по душе первая часть, то будет ему вскоре и вся трилогия.

Вы видите эту дискету в правом верхнем? А этот уютный костерок? А этот... Вы ведь все видите. Все понимаете



ла полная демократия). Власть запрещает интимные отношения с женским полом, власть запрещает программирование, власть запрещает пиво, власть запрещает... Народ не желает мириться с подобным, но отдельные группки сопротивления не в силах противостоять неутомимой государственной машине. По Москве шагает механический заяц, внутри ушастого удобно устроился Люцифер. У Князя Тьмы возникли серьезные финансовые проблемы, геенна огненная потребовала великое множество финансовых затрат. Кхм.

Слышите хруст? Это ветры маразма дуют все сильнее, засушивая остаточную связь с реальностью. Ну ее к черту.

Новые беды, новые герои. Антон Творог (говорят, главный г. предыдущего ЯТ) заменяется родной сестрой Стасей. Могучий сценарий обещается поддержать новым графическим движком, до системных требований, впрочем, не особенно жадным. Небывалые залежи quest-богатств прилагаются как нечто, не подлежащее сомнению.

Подождем пару месяцев?

Раньше здесь явно была детская песочница, а теперь вот памятник "Жертвам феминизма"





Старый, добрый dungeon. Diablo, взявши Arcanum за руки, водит окрест хороводы



Как утверждают девелоперы, на скриншотах продемонстрирована графика из ранней альфа-версии игры



Hidden Rooms

Анна ЩЕГЛОВА

ПРОПУСТИТЕ ЛЕДИ ВПЕРЕД



Я - Черный Плащ, я - десница судьбы,
все негодяи готовьте гробы!
М/ф "Черный Плащ"

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Lullaby Studios **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.lullabystudios.ru

Кого только не встретишь в потаенной комнате! А если таких комнат несколько, если они ведут в шесть отличных друг от друга параллельных миров, а попавшую в них героиню преследует убийца, то действие может развернуться по-настоящему интересное.

Об официальном сайте и патриотизме

Сайт игры встречает посетителей славной спокойной музыкой, описанием ключевых элементов Hidden Rooms и подробными характеристиками нескольких персонажей. Всего в игре ожидается около 35 второстепенных героев, каждого из которых разработчики обещают сделать яркой индивидуальностью. Предположительно, все действующие лица игры окажутся родом из матушки России или из тех самых ужасных параллельных миров, что, если задуматься, является практически одним и тем же.

Страничка Hidden Rooms выполнена целиком на английском языке и тем сильнее оказалось удивление автора, когда выяснилось, что имена описываемых персонажей перенесены на иностранный язык без каких-либо ошибок. Иная компания не постеснялась бы перелопатить человека с какой-нибудь заковыристой фамилией типа Добряков в существо непонятного пола, туманного прошлого и сомнительного будущего. И шатался бы этот слегка подкорректированный Добряков пьяным по Москве, спрашивая у прохожих товарищей, не видели ли они чего необычного, а то ему страсть как охота заняться пиксельхантингом. Секрет грамотности кроется в составе команды разработчиков. Дело в том что, Hidden Rooms - это первый проект компании Lullaby Studios, большую часть которой составляют наши соотечественники. Следовательно, сомнения в правдоподобности переноса суровых столичных будней в игру можно отменить, или, по крайней мере, отложить до релиза.

О тяжелых журналистских буднях и сюжете

В стольном городе Москве жила-была девочка по имени Валя Иванова. Ее родители умерли, когда ей исполнилось 15 лет, поэтому Вале пришлось достаточно быстро стать самостоятельной. Потом она подросла и поступила в университет, счастливо его закончила и устроилась на работу по специальности. А специальностью ее была журналистика. Пошел третий год как Валентина ударно трудится в научном журнале Era Nova. Девушка ведет колонку о паранормальных явлениях. Журнал позиционируется на рынке прессы как качественный, однако начальник Валентины считает погоню за дешевыми сенсациями вполне допустимой. Героиня, конечно же, не разделяет этого мнения и не оставляет надежды когда-нибудь написать по-настоящему серьезный материал.

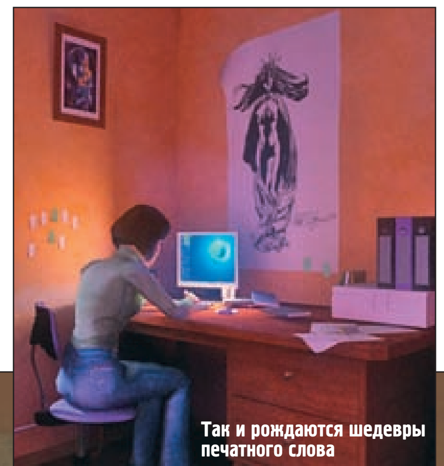
В один прекрасный (а может и не очень) день ей приходит письмо от женщины, которая живет в доме с мистической комнатой. Комната не обозначена на строительных чертежах здания, но она действительно существует. Валентина приезжает сделать репортаж, заходит в комнату и попадает в другую реальность. А точнее - в point & click адвентюру с видом от третьего лица, пятью десятками разнообразных локаций, оригинальными пазлами и демократичными системными требованиями. Девушку не ждут никакие action-вставки, только чистая классика жанра.

Немного позже выясняется, что по следам героини идет опасный убийца с соответствующими опасными намерениями. Станет ли Валентина ведущим журналистом своего издания, напишет ли лучшую в своей жизни статью и вообще - сможет ли она вернуться из таинственных миров живой, - все это, как обычно, будет зависеть от нас с вами.

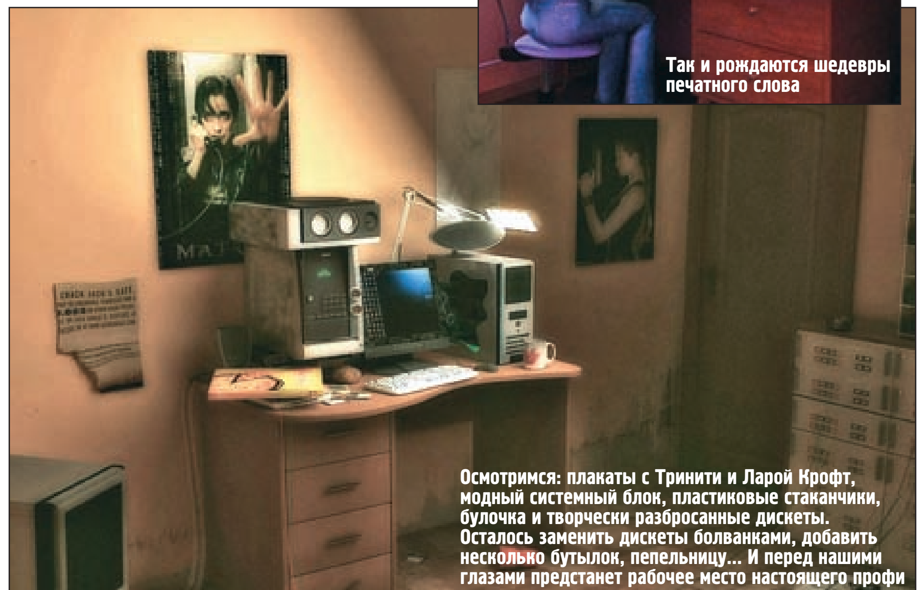
О том, что из всего этого получится, если получится

В настоящее работа над игрой продолжается. Разработчики планируют выпустить ее на русском и английском языках и ведут переговоры с отечественными и зарубежными издателями. Если они пройдут благополучно, то у Hidden Rooms есть все шансы появиться уже в 2006 году. А мы посмотрим. Кто знает, что скрывают в себе эти тайные комнаты. Вдруг повезет?





Так и рождаются шедевры печатного слова



Осмотримся: плакаты с Тринити и Ларой Крофт, модный системный блок, пластиковые стаканчики, булочка и творчески разбросанные дискеты. Осталось заменить дискеты болванками, добавить несколько бутылок, пепельницу... И перед нашими глазами предстанет рабочее место настоящего профи

Александр ВАСНЕВ

С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ



Мысли его были далеко-далеко. Они были там, где он был молод и силен. Там, где были живы все его друзья. Он помнил их всех, помнил так, будто расстался с ними пять минут назад.
Старший опер Гоблин. "Санитары подземелий"

Жанр RPG **Издатель** 1С **Разработчик** 1С **Дата выхода** 2006 **Сайт** int.games.1c.ru/dungeon_cleaners

Про игру "Санитары подземелий" мы, скажем прямо, писали мало. Что довольно странно с учетом того, какой популярностью пользовалась одноименная книга Гоблина, опубликованная на страницах "Навигатора игрового мира" в 1999 году. Однако с фактами не поспоришь: все в редакции помнили про эту разработку, но...

"Но лучше поздно, чем никогда", - думал я в тот момент, когда группа сотрудников журнала холодющим январским днем проникла в офис "1С". И пока сотрудники компании готовятся к приему гостей, а сами гости проходят процедуру разморозки, замечу, что роль самого популярного старшего оперуполномоченного нашей страны в разработке этой игры заключалась в создании концепции и написании сюжета (компьютерные "Санитары" в этом плане не имеют ничего общего с книгой) и диалогов. На данный момент эта часть работы уже завершена.

Добро пожаловать в ад

Но вот на экране мелькают кадры из вступительного ролика, с которого начинается знакомство с миром игры. Планета-зона, куда ссылают преступников, получивших пожизненный срок за особо тяжкие прегрешения. Очень удобно. Правда, иногда заключенные пытаются собрать из доступных средств космический корабль, чтобы слинять из этого весьма неприятного места. За подобными экспериментами тщательно следит обитающая на орбите планеты станция "Цербер", задача которой - разносить такие самостройки в пух и прах. А помогают ей в этом осведомители, находящиеся на планете, которые однажды передали информацию об очередной готовящейся попытке побега. "Цербер" пошарил, пошарил, посканировал, посканировал и ничего не нашел. Начальство всполошилось и решило направить на планету спецгруппу в количестве пяти человек, которая должна искомую стройку найти и передать ее координаты на станцию для последующей аннигиляции. Далее нашу команду, загримированную под зэков, загоняют в специальную капсулу и отправляют на задание. Поехали!

Приехали

В результате весьма жесткой посадки главный герой игры Кабан (вы ведь помните Кабана из книжных "Санитаров"?) на некоторое время отрубается, а когда приходит в себя выясняет, что напарники исчезли в неизвестном направлении, зато вместо них появились два очень недружелюбно настроенных негра, перепалка с которыми превращается в драку. Этот и еще несколько увиденных поединков позволяют предположить, что с данным аспектом у игры проблем быть не должно. Реалтайм с активной паузой - это классика жанра, основа успешного геймплея и рецепт успеха многих хороших RPG, а графический движок, доставшийся игре в наследство от "Магии крови", создает для этого действа вполне привлекательный видеоряд.

Далее было бы вполне уместно описать ролевую систему "Санитаров", но в данном материале я ограничусь лишь тем, что отмечу сходство оной с фоллаутовской. Но сколько не говори "перки", без продуманного баланса сказка былью не станет, а вот его-то можно будет оценить только после релиза.

Полный Пэ

Зато уже сейчас можно поговорить о другом важном аспекте игры - об атмосфере. Чтобы понять, что такое мир "Санитаров" представьте себе общество победившей политкорректности. Представили? А теперь возьмите его антипод, и это будет то, что нам нужно. Расовая, религиозная и еще куча других дискриминаций процветают здесь, на практике подтверждая теории Дарвина о борьбе за существование и естественном отборе. Дополняют это картину диалоги. Нет, мата не будет, но и без него речь обитателей планеты получилась весьма выразительной.

Однако Гоблин не был бы Гоблином, если бы помимо всей жесткости и порой жестокости всю игру бы не пронизывало фирменное чувство юмора, благодаря которому мы полюбили книжных "Санитаров", благодаря которому большой популярностью пользуются переводы студии "Божья искра". Циничное такое чувство юмора, которое, надеюсь, будет отличительной чертой не только тех фрагментов, что мне довелось увидеть, но и всей игры в целом.

А еще разработчики "Санитаров подземелий" по секрету сообщили нам, что группа, посланная на планету, состояла не из пяти, а из восьми человек



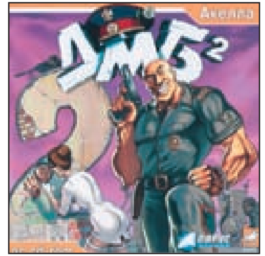
А теперь Горбатый?



Гнэл УНАНЯН

ДМБ 2

РЕЙТИНГ 0.9



Смеяться после слова "лопата"...
Золотое правило русского квеста

Жанр Квест **Издатель** Акелла **Разработчик** Парус **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.akella.ru

Что-то около года назад мы в мягкой юмористической манере намекнули студии "Парус" и их издателю "Акелле", что делать якобы игры типа "ДМБ" некрасиво, а просить за них деньги - стыдно. Не помогло. Видимо, консервативные методы лечения в этом страшно запущенном случае не помогают. Что ж, резать - так резать.

Ну, вот что, господа вроде бы разработчики, вы задолбали! Займитесь уже чем-нибудь другим, потому как нервы у нас и так ни к черту, а тут вы еще со своим "ДМБ 2"!

Если в первой части была предпринята попытка хоть как-то подогнать события и обстоятельства сюжета под избитые шутки про армию, то во второй даже этого нет. Вместо того чтобы изучить седобородые анекдоты про ментов и проложить сюжетные дорожки поблизости от этих следов вечной любви народа к правоохранительным органам, разработчики попытались придумать собственные гэги. У каждого, кто читает не по слогам, этот якобы юмор не может вызывать ничего, кроме слез и икоты. Геймплей примитивен настолько, что может быть воспринят как оскорбление. Когда тебе на каждом шагу прямым текстом сообщают, что делать дальше, да еще и дублируют это записью в блокноте (на случай, если ты с первого раза не понял), самое время переспросить "Это кто здесь дебил?" и врезать по морде. О графике и звуковом оформлении можно сказать только, что они есть. Однако и то, и другое вряд ли поддается описанию без использования матерных выражений.

Ну что? Узнаете этот героический анфас?



А вот Катьку узнать трудно: подурнела, растрепалась...



Положим, от "Паруса" ничего другого ожидать и не приходится, а "Акелла"-то чего? Игра продается на двух дисках. Понятно, что такой игре, как "ДМБ 2", и на одном нетесно. Смотрим содержимое носителей. На первый диск вместе с дистрибутивом положены каталог акелловских игр от начала времен и до сего дня, каталог одного из онлайновых магазинов, торгующего дисками, и DirectX 9.0, который якобы необходим для "ДМБ 2". Всего этого добра как раз достаточно для того, чтобы установочный файл data1.cab и кое-какая мелочь из набора старфорсовских приблуд общим весом 82 мегабайта не поместились на первом диске и была бы размещена на втором. Повторяю, на диске номер два, кроме этих несчастных восьмидесяти с лишним мегабайт, нет ничего! Нехорошее подозрение закралось в нашу душу, и мы пошли смотреть, сколько денег просят за сие чудо квестотворения на лотках и в магазинах. На момент написания статьи "ДМБ 2" продавал только "СОЮЗ" за 199 рублей, то есть по цене двухдисковой игры. Выводы делайте сами.

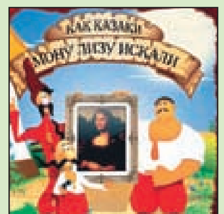
Специально для тех, кому все еще не смешно.

Лопата!

Александр ВАСНЕВ

КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ

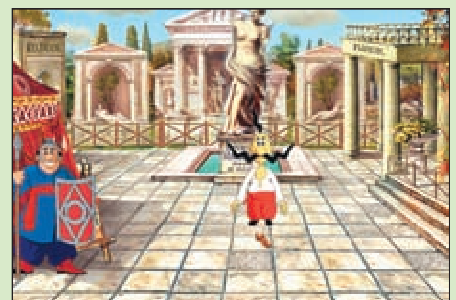
РЕЙТИНГ 5.7



Жанр Русский квест **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Jam-Games **Рекомендуется** Pentium III 800 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 2 CD или 1 DVD **Сайт** www.nd.ru

Глядя на последнюю поросль русских квестов (а к числу оных и относится "Как казаки Мону Лизу искали"), следует признать, что их качество с течением времени растет ("ДМБ 2" не в счет). Они уже вполне пристойно выглядят, неплохо анимированы, да и с музыкой и озвучкой проблем раз от разу становится все меньше. Не то чтобы все было просто отлично, так, например, в обозреваемой игре непонятно почему главные герои выглядят как жертвы гепатита, а дефолтные настройки громкости звука и музыки позволяют разобрать максимум слово из трех в диалогах, но даже несмотря на такие огрехи, общий прогресс, как говорится, налицо.

Однако, чтобы вырасти из памперсов неполноценности, "Казакам" не хватает самого главного: атмосферы, ощущения того, что мы с вами в



Александр ВАСНЕВ

HOPE SPRINGS ETERNAL: A CAROL REED MYSTERY

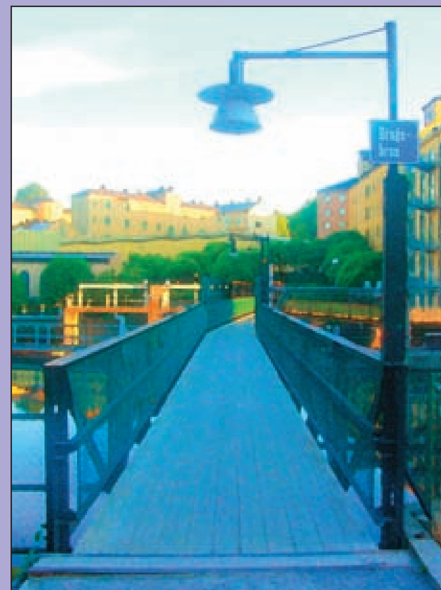
РЕЙТИНГ **5.1**

Жанр Adventure **Издатель** MDNA Games **Разработчик** MDNA Games **Рекомендуется** Pentium II 800 МГц, 64 Мб RAM, видеокарта 8 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.mdna-games.com/Hope

Шведская семья, шведская спичка, шведский стол, а также "Вольво", серия Battlefield и хоккейная сборная - вот с чем ассоциируется родина некогда кровожадных викингов. Адвентюрам в списке места не нашлось, однако есть и такие в этой северной стране. Вот, например, семейная пара из города Норрчепинг, скрывающаяся за вывеской MDNA Games, совсем недавно выпустила уже вторую игру - Hope Springs Eternal: A Carol Reed Mystery, которая, как и их дебютный проект Remedy, посвящена приключениям шебутной любительницы частного сыска английского происхождения (Кэрол Рид) в спокойной шведской провинции.

В основе этой адвентюры с видом от первого лица лежит общедоступная технология Adventure Maker, которая позволяет практически любому желающему почувствовать себя Рэндом Миллером (создателем серии Myst). Правда, у тщеславных одиночек обычно получаются такие ужасы нашего городка, как Lifestream (рейтинг 3.3) и The Arrangement (рейтинг 3.1). И вот в сравнении с этими поделками кроются все достоинства Hope Springs Eternal. Ведь если рассматривать эту игру как отдельный продукт, то придется долго искать повод для добрых слов.

Что же мы имеем? Средненький сюжет, подающий расследование исчезновения шведской учительницы, убийство и романтическую историю на фоне древнего замка с бесстрастностью милицейских сводок. Кучу пазлов, порой до невозможности оторванных от реальности (вот уж не думал, что для приобретения билета на посещение древнего замка мало иметь желание это сделать и некую сумму наличности. Потребуется также пройти два раунда странной викторины). Словом, с одной стороны, вроде бы нет здесь ничего заслуживающего внимания.



Но с другой, нет здесь и дебильной абсурдности The Arrangement, и тысячи и одной критических ошибок Lifestream, равно как и убогой графики их обоих. Простенькие, но в то же время приятные фотобэкграунды, стилизованные под картины, полное отсутствие багов - с технической точки зрения, наверное, перед нами идеальный образец того, что команда из нескольких человек может сделать при помощи Adventure Maker. Боюсь только, что невнятное внутреннее содержание этого эталона исполнительского мастерства, увы, не позволит ему выбраться из трясины посредственности.

Пролетал тут один вчера... Карлссоном назвался



А во лбу звезда потухла



компании Тура, Око и Грая находимся в игровом мире, а не смотрим на стенд, напичканный пазлами, несмешными (за редким исключением) шутками юмора и набором причинноследственных отмазок, компенсирующих отсутствие добротной сюжетной линии. Пока этот недостаток не будет исправлен, ни приглашение на участие хохмачей из "Джентльмен-шоу", ни знакомые всем с детства мультгерои, ни сотня игровых локаций не позволят подобному развлекаловy стать достойным нашего внимания.

- Дайте мне один стакан свежей крови бармена
- Ща сделаем!



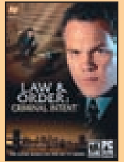
Похоже, нас тут ждали



Law & Order: Criminal Intent

ХРОНИКИ УБОГОГО ОТДЕЛА

Александр ВАСНЕВ



С глаз долой - из сердца вон! **Особенности разработки Law & Order: Criminal Intent**

Жанр Adventure **Издатель** Legacy Interactive **Разработчик** Legacy Interactive **Рекомендуется** Pentium III 800 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.legacyinteractive.com

Много ли нам надо было для полного счастья? Сюжет такого же уровня, как и в Law & Order: Justice is Served (предшественницы Criminal Intent), небольшие геймплейные изменения по сравнению с предыдущими играми серии: пазлы поменять, нелинейности добавить. В идеале, конечно, еще и графику покрасивше следовало сделать. Получилась бы в таком случае очень даже приличная игра. А эти изуверы из Legacy Interactive чего отчебучили?

Четыре по цене одного

Criminal Intent начинает категорически не нравиться со вступительного ролика, в котором к главному герою детективу Горену подходит начальник и предлагает выбрать для расследования одно из трех убийств. А что остальные? А остальные два трупа пусть полежат, промаринуются, пока до них руки не дойдут. Но эта абстракция при выдаче заданий - отнюдь не главный минус сюжета игры. Дело в том, что в Justice is Served мы расследовали одно действительно очень запутанное преступление. И это было интересно. В Criminal Intent нам предстоит раскрыть аж четыре довольно простых и скучных убийства. Словом, перед нами как раз тот случай, когда все качество ушло в количество. Кто является главным негодяем в том или ином случае становится понятно, как только искомый персонаж появляется в поле зрения следователя. В то же время ложные версии, которые должны сбивать нас со следа, не выдерживают никакой критики и отметаются практически сразу после их появления.

Да и с игровой логикой тут не все ладно. Например, зачем одному из убийц потребовалось хранить в своей квартире перчатки, в которых он "ходил на дело", непонятно в принципе. Как и многое другое в этой игре.

Лучше бы этого не видеть

Второй по счету нас спешит разочаровать новая графика. Зачем надо было отказываться от вполне удобоваримых бэкграундов в пользу вида от третьего лица, притом что последний как по качеству самой картинки, так и по уровню анимации напоминает игры семилетней давности? Некрасиво, убого, плохо - если вы вспомните дополнительные схожие эпитеты, то смело можете поставить их в этот ряд: они вполне подойдут для описания того, что происходит на экране.

Шампанского всем!

Не обошло торнадо перемен и геймплей. Во-первых, разработчики отказались от "судебной части" игры, когда мы вживались в роль помощника прокурора и следили за тем, чтобы обвиняемый получил заслуженный приговор. Не самая большая потеря, если говорить по совести. Во-вторых, появился индикатор психологического состояния подозреваемого. Работает он следующим образом. Например, беседу с вдовой свежеубиенного можно начать с вежливо-слезливой фразы ("Я очень сожалею, что вынужден вам рассказать о смерти вашего супруга, но не могли ли вы сообщить нам что-нибудь полезное?"), а можно сразу пойти в наступление ("А ну, говори, ты, мужа замочила?"). В зависимости от выбора, собеседник может поделиться известной ему информацией, а может, наоборот, обидеться и замкнуться в себе. В последнем случае происходит заполнение специального индикатора: когда искомая полоска полностью покраснеет, свидетель откажется общаться. Правда, реализация этой фишки малость подкачала, поскольку даже если вы довели бедолагу до белого каления, никто не мешает вам вернуться через некоторое время в соответствующую локацию и продолжить беседу.

В остальном же - все по-старому: мы обшариваем доступные локации в поисках всего, что можно унести, потом сдаем находки экспертам, узнаем о новых локациях и так до тех пор, пока убийца не будет пойман и посажен.

Есть, правда, еще одна деталь, которая отличает игру от ее предшественниц. Это баги, по количеству которых она вполне способна составить конкуренцию третьим "Корсарам". Патча, кстати, пока нет, и не факт, что он появится в будущем, поскольку Criminal Intent стала четвертым и последним экспериментом Legacy Interactive над сериалом Law & Order. И, глядя на плоды их усилий, так и хочется спросить разработчиков: "Отмучились, да?"

Впервые за долгие годы работы в полиции детектив Горен увидел девушку. Живую.



Так, так, что вы с ней дальше сделали?



РЕЙТИНГ

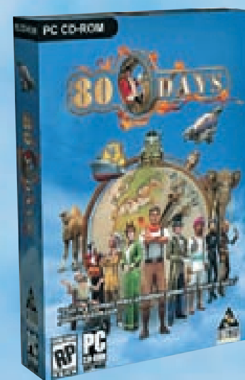
Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Сюжетная линия	5	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

ИТОГО 5.0

80 Days: Around the World Adventure

Анна ЩЕГЛОВА

МОРЕ ПО КОЛЕНО



If you're going to San Francisco
Be sure to wear some flowers in your hair.
If you're going to San Francisco
You're gonna meet some gentle people there.
Global Deejays. "The sound of San Francisco"

Жанр Adventure/Action **Издатель** Focus Home Interactive, Buka Entertainment **Разработчик** Frogwares **Русское название** Вокруг света за 80 дней
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.frogwares.com/80days

Приятная неожиданность в приключенческом жанре приятна вдвойне, когда она действительно приятная. Frogwares делали хорошие игры и раньше, однако "Вокруг света за 80 дней" явно выделяется на фоне своих братьев и сестер. Может быть, на ее долю и не пришлось должного количества превьюшек и пререлизной информации, но это уже не имеет значения. Потому что игра вышла, мы хорошо и много ее погоняли, и она сильно нам понравилась.

Представьте себе персонажа, похожего на Джорджа Стоббарта из третьей части Broken Sword (если не играли в Broken Sword - поиграйте, вам понравится). Он живо интересуется всем происходящим вокруг, полон новых идей и наделен смелостью в пределах границ рациональности (правда, с определением самих границ у него случаются проблемы). Персонаж молод, в меру красив, не расстается со стильным шарфом правильного оранжевого цвета, полон сумасшедших идей и отнюдь не лишен чувства юмора. У него нет Нико Коллар, но он абсолютно не переживает по этому поводу, поскольку сотни раз убеждался, что женщины с радостью согласились бы стать спутницами во всевозможных его приключениях.

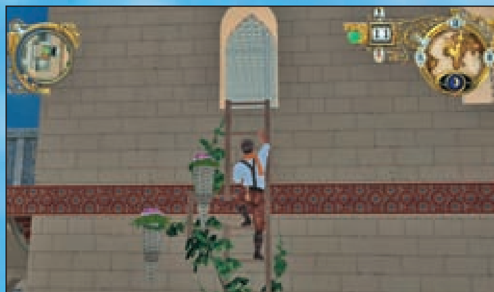
Теперь назовем героя по имени. Итак, Оливер Левисхарт, Лондон 1899 года. Он ведет относительно беззаботный образ жизни до тех пор, пока родители не присылают весточку с сообщением, что барину пора жениться. На ком жениться? За что жениться? Почему жениться? Непонятно и не хочется. На помощь герою приходит харизматичный дядюшка Мэтью, который обещает спасти племянника от нависшей угрозы, если тот, в свою очередь, сделает ему маленькое одолжение. Условия сводятся к следующему: или Оливер совершает кругосветное путешествие за восемьдесят дней, или наслаждается маршем Мендельсона вместе с девушкой, которая ему абсолютно не по душе. Сами понимаете, какой вариант выбирает главный герой. И понеслось.

Великий литератор Жюль Верн...

... очень мне нравится, потому что за последние пару-тройку лет по его книгам вышло множество адвентюр, адвентюр разных и хороших тоже. За его авторством и значится роман, в которой настоящий английский джентльмен Филеас Фогг поспорил с членами своего клуба, что сможет объехать вокруг земного шара не более чем за восемьдесят дней. При этом сюжет книги и сюжет игры - две большие разницы. Встреченные герои



Первый прощальный ролик. Персонажи отжигают, Оливер пританцовывает вместе с ними



Подобно настоящему герою, Оливер лезет на балкон к красивой, но Очень громкой Шахерезаде



Килты рулят! Какие могут быть сомнения? Кстати, попробуйте догадаться, на чьи плечи ляжет задание так приукрасить дирижабль

80 Days: Around the World Adventure



На ковре-самолете мы летим, а вы ползете



Капитан корабля постоянно мучается морской болезнью, но не сдается. Лишнее доказательство того, что одно из важнейших профессиональных качеств - упертость



Сплав на лодке - одно из первых заданий. Ощущение такое, словно в этой игре возможно все

часто говорят Оливеру о том, что он идет по следам знаменитого литературного персонажа, созданного не менее знаменитым писателем, и о том, какая это большая честь. Оливер же книгу не читал, творчества Жюля Верна не признает, а ближе к концовке игры и вовсе возненавидит все произведения автора, а от упоминания имени господина Фогга начнет беситься. Тем не менее, посмотрев финальный ролик, вы поймете, что оба героя допустили одну и ту же ошибку. К счастью, приятную.

Сделаем первый вывод: в игре вы не встретите Филеаса Фогга, Паспарту и принцессу Ауду, зато познакомитесь с другими замечательными персонажами, которые будут отжигать по полной программе. И сказать, что лучше - книга или адвентюра, представляется затруднительным. А для игры это более чем похвала.

Причем здесь Света?

Оливеру предстоит наделать шума в четырех городах: египетском Каире, индийском Бомбее, японской Йокогаме и американском Сан-Франциско. Транспортировка между локациями проходит на трех средствах передвижения - поезде, корабле и дирижабле, управлять которыми будет один чрезвычайно импульсивный капитан любопытной сексуальной ориентации.

Цель путешествия - выполнить в каждом городе несколько заданий, уложившись во временной период, вынесенный в заголовок игры. При старте нам предстоит выбрать один из трех уровней сложности. Отличия между ними заключаются в количестве финансов, получаемых персонажем, и скоростью движения стрелки на часах, показывающих, сколько времени прошло с начала путешествия. Хотите насладиться окрестностями каждой локации - выбирайте самый простой вариант или просто запустите старые сохраненки и играйте чисто для души. Сохранение прогресса происходит автоматически, как правило, после выполнения очередного задания. Это немного досадно, учитывая, что "80 Дней" издана только для PC. Деньги нужны преимущественно для покупки билетов и еды, а также оплаты пребывания в гостиницах. Питание и сон поднимают полоску лайфбара героя, которая медленно, но постоянно ползет вниз. Стоит ей опуститься до нуля, и Оливер заснет на улице и проснется лишь через 12 часов с низким уровнем лайфбара, потеряв тем самым кучу драгоценного времени.

В локациях есть на что посмотреть. Каждый город масштабен, специфичен и усеян NPC, логика которых часто неподвластна разуму. В большинстве случаев они и вовсе отвечают герою выбранной из короткого списка фразой с акцентом, характерным для конкретной страны. В зависимости от времени суток меняется небо, освещение и даже поведение некоторых стратегически важных персонажей, а погодные эффекты вроде дождя, тумана, снега или играющего с песком ветра добавляют положительных ощущений.

Отрицательные чувства приносят редкие, но ненавистные глюки. Даже после установки первого и единственного пока патча полигоны не перестанут периодически скакать и веселиться: Оливер иногда превращается в человека-невидимку, состоящего из одной прически, а игра радостно выбрасывает вас на рабочий стол и тормозит на машине с требованиями выше рекомендованных.

Здесь к нам коварно подкрадывается вывод под номером два: адвентюру такого масштаба можно было бы легко растянуть на две, а то и на две с половиной игры. Если бы в ней отсутствовали обозначенные выше разочарования, в дорогой редакции стало бы одним золотым компасом меньше.

Портрет Шерлока Холмса на стене гостиницы - напоминание о выпущенной компанией Frogwares игре "Серебряная сережка", а может быть, и анонс новой готовящейся адвентюры



80 Days: Around the World Adventure



Члены GPAK в купе вампира Влада. Как видите, один из шотландцев удобно разместился в гробу



Hot Rats! С натуральными хвостиками и зеленой подсветкой! Спешите... жевать!



Со слоненком подружиться...

G-T-A-a-a-a... (распевается медленно и с чувством на мотив песни Only you)

Камера управляется мышкой и по дефолту висит за спиной Оливера. Сам герой верен принципам WASD'a (правда, только если игрок не полезет в опцию Controls и не выберет клавиши на свое усмотрение) и паре кнопок, отвечающих за действие, манипуляции с инвентарем и выведение на экран окошка со списком заданий. Оливер умеет ходить (фантастика!), бегать (непостижимо!), прыгать (конгениально!) и управлять разными транспортными средствами (зал аплодирует стоя, слышны бурные овации, люди радостно падают вниз с бельэтажа и ползут к сцене). Причем не только диковинными машинками, но и верблюдом, слоном и безусловным хитом продаж - ковром-самолетом. Аренда транспорта стоит недорого и доступна в любой точке с вывеской "Rent a car". Такое передвижение здорово экономит время и разнообразит игровой процесс. Единственное, что огорчает, - отсутствие реалистичности при столкновении с NPC. Такие аварии выглядят, словно герой уперся в стену, и не вызывают никакой ответной реакции у жертвы ДТП.

В свободное от разъездов время Оливер решает пазлы, умело камуфлируется по долгу службы[1], общается с новыми знакомыми, не обходится без классической схемы "ударили по голове - полежал - очнулся" и даже принимает участие в торжественных сценах прощания с героями многих локаций.

При отъезде нам показывают клип, где персонажи радостно танцуют под песню, призванную ободрить Оливера. Музыкальное оформление игры наглядно (наслушно?) демонстрирует, что над ним отлично поработали. Лично мне нравится музыка потяжелее, но услышанные в игре мелодии, начиная с заставки и до финала, вызвали полное одобрение. Равно как и стук каблуков несущегося к третьему выводу главного героя: action-вставки хорошей адвентюре не помеха, особенно если под качественную музыку.

Я верю в Шотландию

Известно ли вам, что практически в каждом городе мира в конце 19 века (а может быть, и сейчас, кто знает) находится множество агентов - действительных членов общества Guild for the Promotion and Acceptance of the Kilt (GPAK), созданного для тотальной глобализации и раскрутки самой истинной и замечательной из всех одежд мира. Речь идет, разумеется, о клетчатых шотландских килтах. И не спрашивайте, каких психотропных грибов наелся автор этих строк, просто пройдите в игре хотя бы до первого представителя этой организации, и несколько минут смеха будут вам обеспечены. Шотландцы принесут Оливеру немало пользы, поскольку они назойливые, но дружелюбные, очень любят выпить и все про всех знают.

Если бы при расчете рейтинга игры в "Навигаторе" использовался критерий "юмор", игра получила бы десятку. Рассказы о том, как шотландцы украли нижнее белье капитана и подменили его юбкой, так как в ней циркуляция крови заметно улучшается; случай, когда находящийся в шоке от страха превратиться в вампира проженный американский вояка заставляет Оливера найти ему головку чеснока и экстренно хрумкает, но только половинку (вторая пойдет с пивом); голосовое объявление для мистера Фродо из Шира, сообщающее, что его кольцо и друг Горлум ожидают хозяина на возле энергетической установки; праздник "Спагетти - наши друзья" или наблюдение и даже непосредственное участие в двух романтических историях обязательно продлят вашу жизнь на несколько лет. Ну, или умрете от смеха, ничего страшного.



Журнал Bad Boys с видным красавцем на обложке пользуется большой популярностью у ряда мужских персонажей

Вывод четвертый будет краток и лаконичен: в килтах - сила! Мы плакали.

И это называется "Ничего"?

Уже не первый год идут разговоры, что жанр адвентюр деградирует, истинные Игры остались в прошлом, а то, что появляется сейчас, - лишь маленькие редкие искорки, которым не под силу разжечь большой огонь. Разговоры ведутся, а отличные игры продолжают выходить. Иногда неожиданно, но всегда кстати.

А вывод делайте сами.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО
Графика	8	x 0,20	8.5
Звук и музыка	9	x 0,10	
Сюжетная линия	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

1. Оливера можно назвать гением конспирации. "У меня глаз орла, - подобно гному Гимли скажет его противник прямо в глаза переодетого и загримированного Оливера, - так что Оливер не пройдет". Переодевшись женщиной, герой будет пользоваться явным успехом у мужской части населения.

Анна ЩЕГЛОВА
Александр ВАСНЕВ

ВОКРУГ СВЕТА? ДА НЕ ВОПРОС!

Шотландские воины носят юбки,
Под которыми нет трусов.
Они храбрее всех на свете,
Они прогонят английских псов.
Крыс и Шмендра. "Песня про трусы"

Для того чтобы дорогие читатели смогли прочитать интервью с разработчиками из Frogwares, нам пришлось вступить в настоящую межнациональную переписку. Однако в отличие от главного героя "80 Days" письма не обошли вокруг света, а лишь два раза пересекли границу - из Москвы в Киев и обратно. На вопросы отвечал один из тех людей, которые предоставили нам возможность совершить кругосветное путешествие даже меньше, чем за 80 дней, - руководитель проекта Александр Нагорный. Александр оказался очень правильным человеком. Он поделился некоторыми подробностями относительно новой игры Frogwares, еще секретными, но уже многообещающими планами компании и, что самое главное, рассказал нам, как можно найти и реализовать в себе частичку Шотландии.



Пароль прежний, Федор: "Трусы на голове"

Навигатор игрового мира: В первую очередь хотим поблагодарить вас за отличное путешествие вокруг света за 80 дней. Игра у вас получилась, прямо скажем, не короткой. Как долго вы работали над ней?

Александр Нагорный: Идея появилась очень давно, что касается плотной работы над игрой - это составило немногим больше года.

НИМ: Признавайтесь - черпали некоторые идеи из мира GTA?

АН: Специфика работы "принуждает" (не могу сказать, что мне это не нравится) играть в практически все заметные игры, которые выходят на рынок. Та же специфика заставляет не просто получать удовольствие от игры, но отлавливать интересные ходы и идеи. В процессе же разработки никогда не бывает такого "Тут можно использовать фишку, как в ..." или "Сделаем, как в..." Хотя конечно все, во что мы играем, влияет на то, что мы делаем.

НИМ: Не боитесь, что множество транспортных средств и action-вставок отпугнут от игры поклонников классических адвентюр?

АН: Идея как раз и заключалась в том, чтобы, помимо любителей классических адвентюр, привлечь к игре внимание поклонников других жанров. У нас были определенного рода опасения, но они больше касались не action-элементов игры, а технических запросов к компьютеру, обусловленных полностью трехмерной графикой и графическими эффектами, - как известно большинство поклонников жанра адвентюр пользуются достаточно старыми компьютерами...

НИМ: Теперь ответьте на очень важный вопрос. Мы прониклись клетчатым духом Шотландии и полностью разделяем мнение о том, что килты и пиво - это предельно круто. Что нужно сделать, чтобы стать полноправным членом организации GPAK?

А ну-ка, девушки!





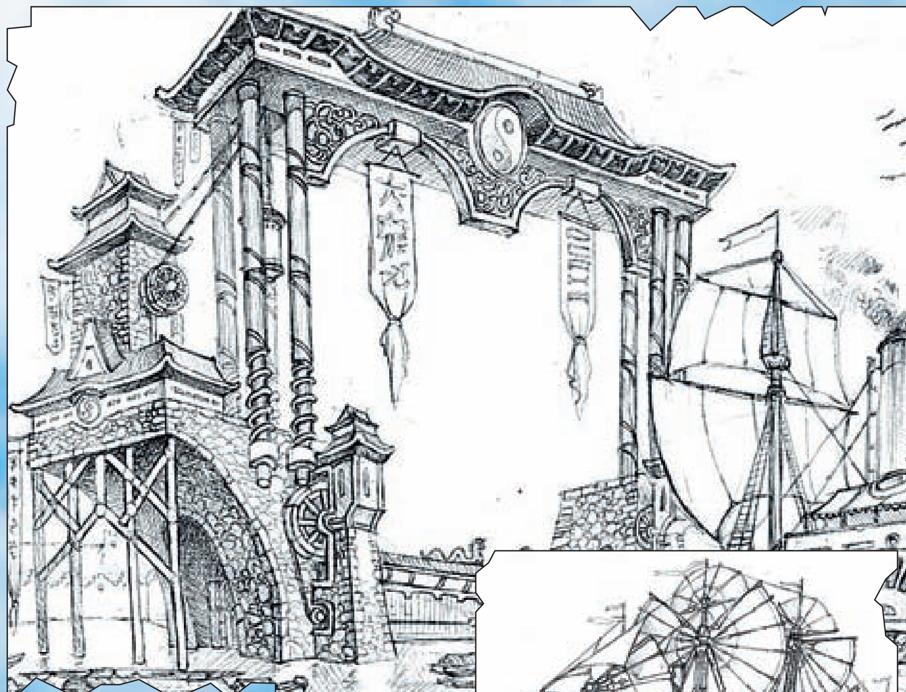
80 Days: Around the World Adventure

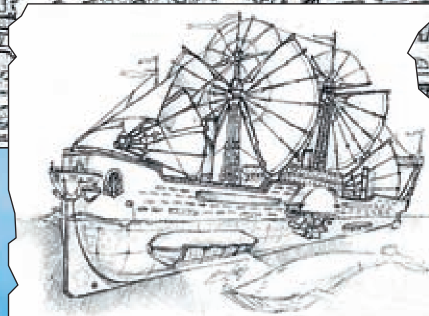


Познакомьтесь, это - Оливер



И это тоже он. Не удивляйтесь, жизнь заставила...





АН: Купите килт или сделайте свой собственный из любимого бабушкиного пледа, наденьте его (нижнее белье при этом одевать категорически запрещено) и уговорите двух милиционеров или одного сотрудника ГИБДД уволиться и посвятить себя торжеству правого дела всемирного ношения килтов (*если в следующем номере "Навигатора" вы не найдете статей ваших любимых авторов - вы догадаетесь, за что их посадили - прим. авт.*).

НИМ: Какой процент сотрудников Frogwares носит килты? Спрашивать, какой процент пьет пиво, как нам кажется, смысла не имеет...

У вас великолепная игра! Лучшая в мире! Вы сами такой хороший человек! Только, пожалуйста, уберите эту алебарду...

АН: Мы, правда, очень любим Шотландию, но у нас весьма проблематично достать оригинальный килт (GPAK до нас пока не добрался). Летом собираемся навестить страну волынок и зеленых гор и экспортировать несколько этих предметов туалета. А по пятницам у нас проходят вечера шотландской культуры: мы пьем пиво, слушаем волынку и грозим неминуемой расплатой проклятым английским оккупантам.

НИМ: Песни, под которые Оливер покидает локации, были записаны специально для "80 Days"?

АН: Да, тексты были написаны автором диалогов игры, а музыку написала одна небезызвестная киевская студия. Вообще музыка это отдельный разговор. Вся игра задумывалась как большое приключение с небольшим стебом, поэтому использовать классические произведения начала 19-го века желания не было, и мы остановились на стиле диско - пожалуй, самом жизнерадостном за всю музыкальную историю (за исключением ритуальных песнопений шаманов южноафриканских племен).

НИМ: Ваша игра в целом напомнила нам шикарный и стильный мюзикл. Наша точка зрения имеет право на существование?

АН: Как человеку, который провел не одну бессонную ночь, занимаясь звуковым оформлением нашей игры, мне очень лестно это слышать (*как людям, которые провели не одну бессонную ночь, занимаясь прохождением вашей игры, мы очень этому рады, - прим. авт.*). В целом я с вами согласен - в игре присутствуют все чер-

Чтобы проникнуть в парк развлечений, можно долго решать пазл, а можно за один момент перемахнуть через забор на автомобиле




Рисковать жизнью ради спасения птички? Легко!


Скажи-ка, дядя, ведь недаром...

ты хорошего мюзикла (приключение, гонка против времени, коварные враги, верные друзья, честный, немного наивный главный герой и за всю игру никто не умер).

НИМ: Не подумываете над тем, чтобы отправить Оливера в новое приключение, например, "Оливер - принц Индии"?
АН: Пожалуй, мы предоставим ему самому распоряжаться внезапно, но по праву и заслуженно полученным наследством.

НИМ: Расскажите о новой игре по мотивам похождений Шерлока Холмса. По какой книге будет эта адвентюра?
АН: Все игры по мотивам приключений Шерлока Холмса мы делали на основе собственных историй. Мы преклоняемся пред гением сэра Артура, но намного интереснее придумать свое "преступление века", достойное внимания великого сыщика. Могу только сказать, что это очень темная история, корни которой уходят в глубь веков, и Шерлоку даже придется на время покинуть туманный Альбион, чтобы ее раскрыть.

НИМ: Вы останетесь верными жанру или продолжите эксперименты по скрещиванию жанров Action и Adventure? Может быть, нас ждет квест с элементами FPS?
АН: Скажем так - мы хотим добавить в адвентюры свежей крови, изменив тем самым стандарты жанра. Единственная проблема - кому-то придется обновить свой любимый Pentium II, чтобы играть в адвентюры нового поколения. Другие жанры тоже весьма заманчивы, и мы уже начали работу над их освоением.

НИМ: Планируете порадовать нас еще какими-нибудь новинками? Ну, хотя бы пару намеков?
АН: Новинки уже в разработке, но это большая тайна! Могу только сказать, что то, над чем мы работаем, будет хорошим сюрпризом и далеко не все имеет отношение к адвентюрам.

НИМ: В последнее время вы черпаете вдохновения в книгах либо Жюля Верна, либо Конан Дойля. Не планируете в будущем воспользоваться для этой цели произведениями других авторов?
АН: Жюль Верн и Конан Дойль - признанные классики и одни из основателей приключенческого жанра. Нам очень импонирует время, в котором они творили и о котором писали, - время, когда человечество открывало для себя новые горизонты, очень близко по духу времени, в котором живем мы. Что касается других авторов - скорее всего, нет.

НИМ: Видели ли вы игры компании Kheops Studio, чьи сотрудники тоже очень любят творчество Жюля Верна?
АН: Это не удивительно - они же французы. Конечно, видели, лично я играл в Return to Mysterious Island и Voyage - очень качественные point& click адвентюры. Мы пристально изучаем игры, выходящие в "нашем основном" жанре. Но надо сказать, что point&click как таковой нам уже не очень интересен, хотя предложения по созданию таких игр есть.

НИМ: Спасибо за ответы! Продолжайте в том же духе, и будет нам счастье.
АН: Да пребудет с вами килт.



Оливер обозвал эту мини-игру еще одним идиотским заданием от Frogwares. А нам-то что? Нам все нравится!

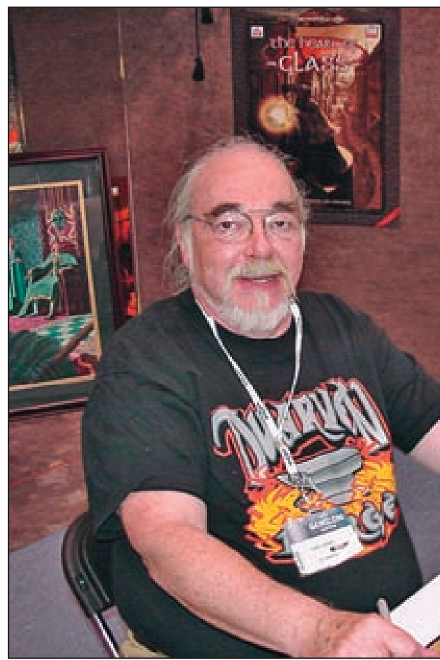

Шотландец просит разрешения пойти проведать цистерну с пивом. Так, на всякий случай


Bros.

CONNECT



ArchLord. Как это принято у корейцев, красоты в игре весьма на уровне

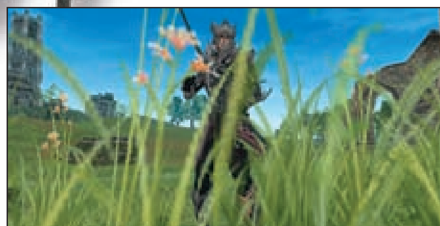


Гэри Гигакс - легенда мировой ролевой мысли

Кто сможет в короли?

Компания Codemasters, в прошлом году усердно заявлявшая сначала, что "ноги ее на рынке MMO не будет", а потом, что "ноги ее там будет две" - в общем, компания Codemastars продолжает завоевывать себе место под онлайновым солнцем. Для этого "Мастера кода" прикупили права на распространение в странах Европы и Северной Америки готовящейся к выпуску корейской народной (у них там все игры народные, хотя и не все корейские) MMORPG ArchLord от NHN Games. Сеттинг игры - классическое фэнтези с некоторым сдвигом в сторону восточной эстетики Lineage 2. Тут есть и эльфы, и гномы, и люди, и орки, и добро, и зло, и герои, и негодяи, но при этом сомнений не остается: в старушке Европе такое не выпускают, а вот в Корее - "гонят" чуть ли не в каждом дворе.

Как и в сотне других представителей MMO-мейнстрима, нам обещана гибкая PvP-система, рассчитанная как на дуэли одиночек, так и на клановый режим "стенка на стенку". Чуть интереснее выглядит возможность "персонализации" предметов посредством особых магических камней - со времен Куба Хорадримов в Diablo II до такого еще никто почему-то не додумывался. Из других фишек - специальные battle realms для эпических битв гильдий. На закуску - записанный Лондонским симфоническим оркестром саундтрек. И совсем на сладкое: выполнив некий глобальный квест по сбору запчастей Могучего Артефакта, каждый игрок сможет на небольшой срок стать Властелином Мира. Как править MMORPG-вселенной, в которой, кроме тебя, обитают тысячи таких же живых людей, мы узнаем в третьем квартале 2006 года, когда ArchLord доберется до Европы и США. Корейцам трудно быть богами уже сейчас - южнокорейский бета-тест в самом разгаре.



"Наши юные, смешные голоса"

В 1974 году два великих изобретателя совершили настольную революцию. Звали их Гэри Гигакс и Дейв Арнесон, и они прославили себя созданием ролевой механики Dun-geons & Dragons. С тех пор прошло немало лет и зим, имена творцов D&D позабылись (*не всеми, далеко не всеми - прим. ред.*), ролевая система уверенно перебралась на персональный компьютер и попробовала себя в разных жанрах - от стратегий в реальном времени до, конечно, RPG. Все знают, что такое Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights, Planescape: Torment и Temple of Elemental Evil, но мало кто помнит, кого надо благодарить за эти чудесные миры. Справедливость решили восстановить авторы онлайновой ролевой игры Dungeons & Dragons Online: Stormreach, объявившие недавно, что Гэри Гигакс и Дейв Арнесон любезно согласились одолжить свои голоса двум GM'ам грядущей MMORPG. Кому именно - не уточняется. Но все равно любопытно.

Адд-оны бездонны

Sony Online Entertainment раздухарилась и анонсировала целых два адд-она к своим золотым "Еверквестам". Первый - для EverQuest 2 - назван Kingdom of Sky ("Царство небесное"? Бедный Ридли Скотт...), предназначен для опытных игроков и расположен на островах Overrealm, где правят воинственные драконы. Ящеры недолюбливают не-ящеров, огнедышат на проезжих купцов/героев/раздолбаев и вынашивают планы



EverQuest 2: Kingdom of Sky. **Царствие небесное и его обитатели**



Guild Wars: Factions. **Представительница одной из "клик"**

уничтожения всего живого. Руководит ими некий лорд Нагафен. Чтобы вы могли справиться с чешуйчатой угрозой, разработчики подняли максимальный уровень до 70 для героев-одиночек и до 50 - для гильдий, выдумали массу новых квестов, вывели 25 пород монстров и создали некую Achievement System, с которой вы сможете создавать воистину уникальных персонажей. Последнее вам очень и очень пригодится, ведь одновременно с выходом адд-она должен заработать полнокровный PvP-режим. Релиз, к слову, назначен на 21 февраля. Цена билета в царство небесное - $29.99.

В Sony не забыли и об еверквестерах первого поколения: специально для них разработан адд-он под названием EverQuest: Prophecy of Ro. В очередном дополнении к первой полностью трехмерной MMORPG в мире предусмотрены возможности установки разнообразных ловушек и разрушения игровых объектов - в разумных, правда, пределах. И по мелочи: 25 новых монстров, 30 миссий для героев-храбрецов, 6 неосвоенных локаций и пара скиллов, которые вам только предстоит изучить. Игра появится в продаже в конце февраля и обойдется фанатам во все те же $29.99.



Клики Guild Wars

Южнокорейская компания NCsoft анонсировала дополнение к Guild Wars, успешной MMORPG от ArenaNet. Адд-он носит говорящую фамилию Factions ("клики", "группировки", "фракции"), как нельзя удачно отражающую концепцию новой игры - тотальный PvP, как один на один, так и стенка на стенку. Кроме расширенных возможностей братоубийства, Factions - это несколько новых земель, профессий, скиллов, миссий, монстров и способностей для гильдий. Главной прелестью адд-она станет специальный PvP-континент Battle Isle, где игроки не на живот, а на смерть будут выяснять, кто из них пан, а кто - пропан. Свежие классы персонажей (Assassin и Ritualist) и доселе не использовавшиеся боевые навыки подарят игрокам новый экспириенс и заставят пересмотреть свои стратегии - так глаголит Пресс-Релиз. Другой уникальной чертой адд-она стал режим Observer Mode, с помощью которого не успевшие ввязаться в драку игроки могут стать зрителями поединков своих соперников. Очень удобно для будущих чемпионатов, которыми славна Guild Wars: зоркий спектатор с помощью Observer Mode может взять особо опасных оппонентов на карандаш и изучить их боевые стили вдоль и поперек. Релиз многообещающего адд-она намечен на второй квартал текущего года, за несколько месяцев до премьеры The Burning Crusade от Blizzard.



Умчи меня, олень...

Компания Tale of Tales ("Сказка сказок"?) разработала единственную MMORPG на свете, которую никогда не обвинят в чрезмерной кровожадности и убиении детей. "Неправильный" онлайн-проект называется The Endless Forest, постоянно находится в развитии и доработке и предлагает игрокам... стать оленями! В хорошем смысле этого слова: в шкуре красивых и благородных животных пользователям предстоит осваивать огромный зеленый мир, общаться друг с другом с помощью рогов, ушами и специальных звуков. Целей в игре нет, сплошная релаксация на природе - путешествуете, вдыхаете мокрым оленьим носом свежий воздух, щиплете травку. На 23 декабря 2005 года в чудном MMO-лесу было зарегистрировано 1000 оленей. Вы можете присоединиться к ним абсолютно бесплатно, закачав клиент с сайта *www.tale-of-tales.com*.

Ну и рожи у этих оленей!



Драконы и подземелья на линии



На войне как на войне

Радостная весть из роддома №23: тамошние специалисты погадали на звездах и пришли к выводу, что видный заводчик MMORPG компания Turbine уже двадцать восьмого февраля разродится игрой по имени (ах, сколько в этой фразе!) Dungeons & Dragons Online: Stormreach. Именно в этот день заработают североамериканские сервера перспективной MMORPG, проживающей в одной из самых популярных фэнтези-вселенных и основанной на классических D&D-правилах. Премьера в Европе и странах совсем уж третьего мира состоится несколько позднее. Скорее всего, поиграть с бехолдером в гляделки вы сможете уже в середине-конце марта этого года. Только учтите: если проиграете, он вас съест!

Корейское вторжение в Японию

Крупнейший корейский производитель онлайновых игр компания NCsoft (Lineage, Guild Wars и City of Heroes) объявил об открытии дочерней компании NCsoft Japan KK, которой предначертано стать плацдармом корейцев при захвате японского рынка.

Эта японка изображает, что ей очень-очень нравятся игры NCsoft





EVE Online. На земле хорошо, а в космосе лучше

"Дочка" займется разработкой и локализацией проектов материнской компании, работающих под сервисом PlayNC. Кроме того, в дальнейшем корейский "анклав" займется публикацией и компьютерных игр.

Напомним, NCsoft впервые пришла на рынок Страны восходящего солнца в 2001 году, организовав предприятие, оперирующее Lineage и Lineage II. Коммерческий старт Guild Wars намечен на 27 января. В третьем квартале валовая прибыль всех подразделений NCsoft составила $7.7 миллиона долларов США. Японские продажи дают не менее одной пятой всех доходов холдинга.

К слову сказать, к моменту учреждения NCsoft Japan KK девелопер и издатель уже имел дочерние офисы в США и Европе, а также совместные предприятия в Китае, Тайване и Таиланде.

Евросоюз вступает в World of Warcraft

Двадцатого января, будучи в трезвом уме и здравой памяти, пресс-служба компании Blizzard Entertainment сообщила об очередном демографическом успехе World of Warcraft и тут же пошла отмечать взятие планки в 5.500.000 подписчиков до умопомрачения и беспамятства. Параллельно с новостью о тех самых пяти-с-половиной-миллионах прилетели почтовые голуби из Европы, отрапортовавшие, что тамошнее число подписчиков WoW перевалило за миллион. Это является безусловным рекордом, ведь до выхода игры приверженцев онлайновых развлечений в Европе было - sic! - ровно в четыре раза меньше. Как и в Америке, World of Warcaft в 2005 стала в Европе самой продаваемой игрой, даром что вышла еще в ноябре 2004-го. При этом полностью Евросоюз WoW-эпидемией пока не охвачен - на сегодняшний день существуют



Кое-кто полагает, что WoW - это не игра, а стиль жизни...

лишь английская, французская и немецкая версии игры. Однако Blizzard дает понять, что все еще впереди: в европейском департаменте компании работают четыреста человек, и эти четыреста человек знают, что сделать, чтобы забрить в WoW-адепты дополнительно миллион-другой старосветских геймеров. Что ж, с нетерпением ждем новых успехов. И поздравляем: мессианствующей Blizzard не на словах, а на деле удалось придать европейскому MMO-рынку мощный импульс развития.

Лучшая MMOG

Буржуазно-потребительский ресурс MMORPG.com подвел "итого" очередного читательского голосования. Reader's Choice Awards образца 2005 года, словно лакмусовая бумажка, выявил, что именно властвует умами играючи читающей общественности. Итак, тысячи завсегдатаев сайта почти единодушно признались, что патриотом студии быть так же почетно, как и приверженцем какой-нибудь игровой вселенной. В номинации "на-





Кое-кто полагает, что быть голдфармером - это круто

родная любимица" со счетом 44% против всех победила исландская компания CCP Games - мама EVE Online. Причина - мощная поддержка игроков и "умение слышать" фанов. Кроме того, 51% опрошенных велел считать EVE Online образцом графической шедевральности, и опять-таки более половины респондентов уверены в абсолютной непогрешимости Player-vs.-Player-модели этой MMORPG. Благодаря мощной квестовой составляющей и обилию "сытных" ущелий, World of Warcraft отхватила первый приз в номинации "Player vs. Environment combat".

За лучший сюжет к награде представлена The Saga of Ryzom от Nevrax. Самым ожидавшимся в 2005 году проектом обозвали Dungeons & Dragons Online. Впрочем, вряд ли глобальной D&D удастся загордиться: тайтл выделился лишь на общей распыленности голосов - благодаря 13% активистов MMORPG.com.

Главный титул любимой игры народа достался все той же EVE Online (голоса 40% участников опроса). World of Warcraft пришлось довольствоваться серебром.

Не бейте китайцев, на сервер входящих

World of Warcraft - это сумасшедший котел, и нет ничего удивительного, что некоторые ингредиенты этого многонационального блюда причиняют несварение и даже считают друг друга непригодными к употреблению. По сообщениям авторитетного сайта Eurogamer.net, который читают все прогрессивные геймеры Евросоюза, в последнее время на англоязычных серверах наблюдаются гонения и унижения китайских игроков. "Среди европейцев бытует мнение, что большинство не говорящих на английском языке игроков неспособны к отыгрышу своей социальной роли в World of Warcraft и, следовательно, играют исключительно ради коммерческой прибыли и являются так называемыми gold farmers", - заявляет китайский фансайт Tales of Warcraft, на форуме которого содержится более семи тысяч сообщений о "дискриминации".

Большинство жалоб - на отказ принять человека в группу для выполнения квеста. Англоязычные игроки берут в партии только англоязычных игроков, потому что не хотят иметь дело с "фармерами золота" из Китая. Чтобы выяснить национальную принадлежность претендента на место в отряде, от него требуют ввести в чате несколько предложений на английском языке и, если он совершает грамматические или орфографические ошибки, с ним просто отказываются иметь дело. В результате для вполне добропорядочных китайских игроков вступление в группу с целью выполнения квестов становится настоящей проблемой.

Ситуация осложняется тем, что многие китайцы (а их в WoW хватает в том числе и на англоязычных серверах, и далеко не все эти люди свободно владеют английским языком) действительно склонны к "фармингу", то есть постоянному использованию источников ценных ресурсов и их узурпации с целью сбыта виртуального добра за реальные или внутриигровые деньги. Gold Farmers ощутимо мешают другим игрокам, лишают их доступа к необходимым ингредиентам, сбивают цену на рынке и причиняют иной экономический и моральный урон. Такая деятельность вызывает законное возмущение игроков и разработчиков - под Рождество Blizzard удалила тысячу "фермерских" эккаунтов. Но стоит ли проецировать ненависть к игровому сословию на реальный народ - вопрос открытый...

MMO высокого полета

Компания HiTech Creations объявила о разработке игры Combat Tour, являющейся адд-оном к любопытной MMOG Aces High II, повествующей вовсе не об очередной междоусобице орков и эльфов, приведшей к вторжению пришельцев из космоса и началу массового производства роботов-трансформеров, а о такой странной для MMO-проектов теме, как воздушные сражения Второй мировой. В этой из ряда вон выдающейся массивно-многопользовательской забаве игроки, разделившись на союзников и Люфтваффе, в ожесточенных авиасхватках переписывают историю двадцатого века, попутно заботясь о личной выгоде - наборе опыта, продвижении по службе, усовершенствовании оружия и замене летательных средств. Выходящий во втором квартале сего года адд-он призван привить игрокам чувство локтя и добиться слаженной командной работы экипажей и эскадрилий, то есть решить проблему оригинальной игры, в которой каждый летчик зачастую сражался сам за себя.



Spitfire Mk I

Gods and Heroes: Rome Rising

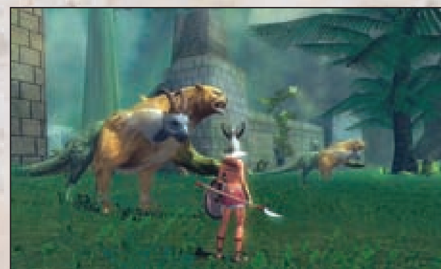
Гнэл УНАНЯН

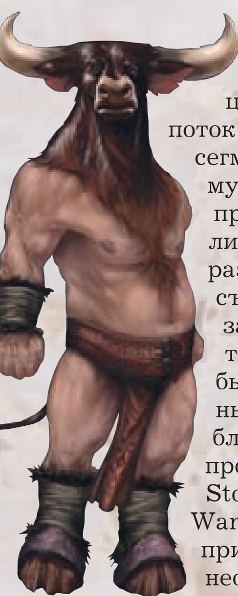
ЛАТИНЯНЕ ИДУТ

Барин наш прежний всех мужиков заставлял латынь учить.
"Желаю, - говорит, - думать, будто я в Древнем Риме".
Большой просветитель был. Все говорил нам: "Аут Цезарь, аут нихиль".
Кузнец Степан. К/ф "Формула любви"

Жанр MMORPG **Издатель** Perpetual Ent. **Разработчик** Perpetual Ent. **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.godsandheroes.com

Парни из Perpetual Entertainment явно не ищут легких путей в жизни. Мало того, что Star Trek Online на шею им повесили (а всем известно, что над играми по этой лицензии довлеет несчастливый рок), так они еще и второй проект себе придумали. И какой проект! Во-первых, замешанный на древнеримской мифологии сеттинг, а во-вторых, наобещали народу столько всяких диковинных фич, что просто ума не приложу, как они теперь это все реализовать собираются.





В наше время MMO-игры не разрабатывает только ленивый. Даже если не брать в расчет корейцев, которые это дело на поток поставили, все равно в сегменте массированного мультиплеера нынче не продохнуть от знаменитых лицензий и громких имен разработчиков-зубров, съевших не одну собаку на запуске онлайновых игр. В такой ситуации нужно быть весьма изобретательным, чтобы не затеряться в блеске многомиллионных проектов типа D&D: Stormreach или Warhammer Online. Нужно придумать что-то весьма неординарное, чтобы выделиться в несмолкаемом гвалте анонсов. И ребята из Perpetual пустились во все тяжкие.

Интересно, как долго держались на щитах эти изящные узоры?



Судя по позам и пропорциям бойцов, аниматорам и художникам еще предстоит серьезно поработать



В качестве игрового мира взят Древний Рим образца примерно 300 года до нашей эры. Естественно, что никакой исторической достоверности не намечается, а даже наоборот, разработчики намерены населить мир Gods & Heroes всевозможными мифическими существами, а также отдать игрока в руки богам-олимпийцам.

Начинать игру придется в роли раба. Набравшись опыта и сил, персонаж разорвет невольничьи цепи и станет свободным гражданином Рима. Граждане вольны в выборе одной из шести специализаций: Гладиатор, Солдат, Охотник, Вор, Священник и Мистик. Кроме того, каждый может выбрать себе божественного покровителя и получить некоторые бонусы. Только потом уж не ленитесь ублажать бога-союзника: боги, как известно, ревнивы и раздражительны. Собственно говоря, во всем этом нет ничего удивительного, во всех MMORPG происходит примерно то же самое.

Однако же тут Perpetual делает круглые глаза и доверительно сообщает, что все бои будут происходить между большими группами. Оказывается, каждый игрок сможет нанимать целый отряд как реальных, так и мифических приспешников и даже как-то управлять ими всеми в процессе боя. Как это будет выглядеть на практике - пока неизвестно, но обещаны огромные битвы, поскольку отряды игроков, со-



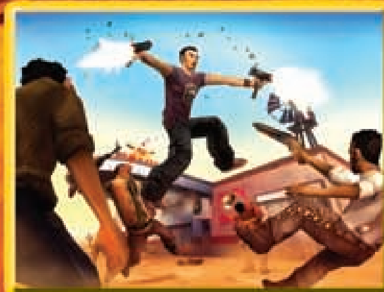
Это один из последних скринов, выложенных на сайте. Все гораздо лучше, чем раньше, но что случилось с рукой, держащей меч?

единившихся в партию, также сливаются, образуя приличную армию. Пока удивленный читатель не успел сглотнуть слюну, его добивают новостью о том, что каждый игрок имеет собственный военный лагерь, который следует все время апгрейдить и всячески украшать. В этом лагере будет храниться запас бойцов и прочее движимое и недвижимое имущество игрока. Зная о проблемах с недвижимостью и местами под застройку в MMO-мирах, хочется спросить: "Отцы, где всех желающих разместите?" Кроме того, нам пока не обещали возможности грабить ближнего своего, да и насчет PvP разработчики весьма осторожны. Вроде бы начиная с 50-го уровня, кажется в каких-то специальных зонах... Надо быть тверже и определеннее в основополагающих вопросах, господа. Иначе народные массы вас не поймут!



Сразу видно, что усердные тренировки пошли парню на пользу









Махмуд

ВСЕ АВТОМОБИЛИ ПОПАДАЮТ В РАЙ

> Один из грузовиков отвалил в сторону, уступая место второму, и тот, с яростно сверкающей на солнце радиаторной решеткой, накатил на человека.
> ***Стивен Кинг. "Грузовики"***

Жанр MMORPG **Издатель** NCsoft **Разработчик** NetDevil **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.autoassault.com

Статистика утверждает, что на каждого человека на нашей планете приходится по тридцать восемь автомобилей и одно автомобильское крылышко. Не знаю, верить этому или нет, но, возможно, в далеком будущем, по версии NetDevil и NCsoft, дело будет обстоять именно так.

Апокалипсис завтра

2054 год. Немецкий астроном, доктор Франклин Нахтман, обнаруживал метеоритный поток, который в скором времени пересечет орбиту Земли. Весь мир приготовился к наблюдению того, что ученые назвали самым феерическим зрелищем за все время существования астрономии. Метеоритный дождь длился сутки, и картина была действительно красивой. Повреждений от прорвавшихся к земной поверхности метеоритов не было, практически все камни упали в воду или в пустынную местность.

Но потом начали появляться сообщения о мутациях людей в разных частях планеты. Мутации стали проявляться все чаще, и они были заметны все сильнее. Мир стал меняться быстрее, чем люди это замечали.



Пытаясь каким-то образом взять эпидемию под контроль, правительство стало разворачивать в особо опасных местах станции TPS (TemperNet Police System), запущенные в разработку в секретных лабораториях сразу после начала эпидемии. Поддержкой военных эти станции не пользовались, так как те считали, что без них правительство не в состоянии контролировать ситуацию.

Персоналом станций были самые обычные роботы. Пока неизвестно, какую роль эти роботы играли, видимо, сначала это были чисто наблюдательные функции, поскольку подобные системы разворачивали в лагерях для интернированных мутантов. Потом выяснилось, что TPS были развернуты и в местах жительства обычных людей, просто так, "для поддержания порядка". В ходе инспекции таких станций обеспокоенными ситуацией военными во главе с генерал-лейтенантом Роджерсом на роботах не было обнаружено никакого вооружения, но вопросов все равно стало больше, чем ответов. Примерно в то же время над поверхностью планеты был сбит корабль инопланетян, неведомо как здесь оказавшийся.



Сова, открывай, медведь пришел! И пушку обесточь, а то долбанет еще...

К началу 2063 года масштаб проблем достиг критической отметки. Все мировые религии ополчились против мутантов. Товары и топливо кончались, производство остановилось.

Обеспокоенный Роджерс официально потребовал от правительства открыть спецификации роботов TPS, но те отказались. После ряда проведенных по его инициативе незаконных операций он все же выяснил, что в производстве этой техники была использована технология инопланетян, причем задолго до того момента, когда был сбит их корабль.

В 2064 году мутанты решили силой получить те же права, что и "чистые" люди, и под шумок организовали рейд на секретную лабораторию с вполне конкретными це-



лями: получить в свои руки то огромное количество секретных разработок и программ вооружения, которое там разрабатывалось. Помимо этого богатства они раздобыли и информацию о том, откуда "растут ноги" у роботов TPS.

Взяв все, что они хотели, мутанты создали в пустыне крепость, Цитадель, и все попытки выкурить их оттуда с помощью военных сил потерпели неудачу. Правительство думало недолго, и, после небольшого перерыва была осуществлена модификация роботов: те стали контролироваться человеческим мозгом, а реакцию механизмам обеспечивала человеческая нервная система. Именно этими силами и была уничтожена Цитадель, правительство обошлось без помощи военных.

Хаос продолжался. В конце концов, устав от бессмысленных попыток что-то изменить, люди в полном смысле этого слова ушли под землю. Они выстроили подземные убежища Ковчеги, способные вместить большое количество людей, и все, кто имел какую-то ценность для цивилизации, были отправлены туда. После этого у чиновников возникла замечательная идея: поскольку они были надежно укрыты, то вся Земля должна быть "зачищена" с помощью самых разнообразных средств массового уничтожения, начиная с небольших ядерных зарядов и заканчивая отравляющими веществами. Не было учтено только одно - для разработки последних отравляющих веществ были использованы инопланетные технологии. В результате зараза распространилась не только на людей, но и на все, чем они пользуются. Миллионы людей погибли, а те, кто выжил, тоже мутировали.

Зараза распространялась по всей Земле, несмотря на попытки взять ее под контроль. Все пошло к чертям. Пришло время все начать сначала. Для людей, жизням которых угрожали мутанты и мобильные устройства под управлением человеческого разума - предков нынешних биомехов, это решение меняло все.

Формула три

Волею судеб люди и две новообразовавшиеся расы, мутанты и биомехи, оказались разбросанными на клочке земли непонятно в какой стране. Впрочем, мы и сами прекрасно знаем, на какую страну чаще всего нападают инопланетяне, поэтому оставим разные гнусные измышления на сей счет, и просто примем за данность: биомехи живут на северо-западе, люди - на северо-востоке, мутанты - на юге. А вот в центре этого треугольника находится неизведанная земля, на которую все участники спектакля положили глаз.

Этот участок страны неумирающих инопланетян был разведан организацией под названием International Negotiables Consulting (INC), ставшей посредником между непримиримыми врагами. Члены этой конторы, которая появилась вроде бы ниоткуда, оказывают самые разные услуги всем, кто их об этом попросит, не обращая внимания на принадлежность к той или иной фракции. В общем, именно они открыли нейтральную территорию и назвали ее Земля Ноль (Ground Zero). На этой земле расположена куча старых крепостей, на владение которыми, а, значит, и на ресурсы этих территорий, претендуют все. Вот вам и повод подраться, благо есть кому.

Но самое главное - это то, что на всей территории нельзя передвигаться пешим порядком. Только на автомобилях, причем соответственно экипированных. На них вешают пушки, обшивают броней, ставят разные хитроумные устройства, в общем, практически любой автомобиль превращается в танк на колесах. А иначе нельзя, ведь, мало того, что можно нарваться на бойцов враждебной фракции, так и вся окружающая среда настроена крайне отрицательно по отношению к персонажу. Нет, вам не попадутся кислотные туманы или ядовитые дожди, просто вся поверхность населена агрессивными созданиями, жаждущими попробовать свои силы на всем, что попадется под руку. Потому каждая фракция и воспитала определенные виды бойцов, способных противостоять постоянной угрозе.

Классов в игре двенадцать - по четыре на каждую фракцию. У каждой профессии одной расы есть аналог в другой, по крайней мере, они одинаковы в том, что касается начальных атрибутов, но в остальном

Первый эксперимент с биомеханической болванкой. Лицо не мое, но, в общем, похоже



Карта одной из локаций. Не вдаваясь в подробности, скажу только, что по моим подсчетам это одна пятидесятая часть территории биомехов



Город - единственное место, где можно почувствовать себя... хм... биомехом





Экипируемся. Интерфейс подобран изумительно, сразу показываются два окна со сравнением текущей экипировки и той, что мы собираемся примерить



Нет, ну зиму-то я люблю. Только вот резина лысая, отсюда и походка пьяного автовладельца



Тут своеобразные эвакуаторы. Денег они, почему-то, не берут

они очень сильно отличаются. Основные типы бойцов - сильные атакующие юниты, мощные юниты поддержки, юниты-мастера-на-все-руки, и легкие скауты, которые, тем не менее, сильны по-своему.

Люди специализируются в энергетических видах оружия и защиты, мутанты сильны в разных вредных воздействиях, причем сами к ним невосприимчивы, биомехи способны сливаться с ландшафтом и большие специалисты по коррозии и пожарам. Каждому найдется за что уцепиться.

Мотор!

Теперь, когда неизбежная в таких случаях повинность отбыта, готов сообщить, что мы покончили с пустыми формальностями и можем перейти к самой интересной части. Дело в том, что разными хитрыми (вам лучше не знать, какими) путями мы получили доступ к бета-тестированию Auto Assault, и теперь хотим поделиться с вами самой свежей информацией об игре.

Для начала пришлось скачать небольшой установочный файлик весом более двух с половиной гигабайт. Сам же клиент отожрал от жесткого диска почти пять гигов, поэтому запасайтесь новыми хранилищами.

В качестве закуски предлагается стандартное “фракция-пол-профессия” и небольшое меню для кастомизации персонажа. Не сказать, что выбор крайне велик, но и не так уж мал. Помимо этого есть возможность чуть-чуть украсить свой автомобиль, после чего наш вновь рожденный друг пинком отправляется в пампасы выгуливать мобов и дышать кондиционированным воздухом из кислородной маски. Там нас и встречает постапокалипсис. По полной программе. Безумный Макс рыдает в мамин подол. Пыльная буря и мрачные небеса давят так, что не сразу въезжаешь, где ты находишься. Но зато когда въедешь, все становится на свои места.

Основное в Auto Assault - квесты или миссии, как зовут их аборигены, и это понимаешь сразу и навсегда. Сначала, когда тебя гоняют от одного агента к другому, обучая пользоваться машиной, и потом, когда ты, будучи уже “продвинутым юзером”, носишься по горам и пустыням в поисках цели. Экспа с мобов невелика, а зарабатывать ее только на них чревато обгорелым остовом автомобиля. Задания большей частью очень просты, а цели подсвечиваются, поэтому выполнение миссий не всегда связано с большим риском. Ну, убьют разок-другой, что ж тут поделаешь. Экспу ты все равно не потеряешь, а за твоей техникой прилетит вездесущий INC и отбуксирует ее к месту ближайшего восстановления. Игрок при этом не теряет совершенно ничего! Ужас какой-то...

Но самое главное, что бросается в глаза - это совершенно дикий темп игры. Здесь тебе не Lineage с ее “залочил, нажал на кнопку, убил”. Копить экспу просто так, постоянно расстреливая мобов, не получится. Во-первых, они респятся просто со страшной силой, причем в количествах, способных повергнуть в шок бывалого манчкина. А во-вто-





Уже давно наступило утро, а он все еще ремонтировался

рых, чтобы выжить, здесь надо постоянно двигаться. Будешь ползти как ржавый асфальтоукладчик - завалят в два счета. И поскольку управление автомобилем тут подвешено не на мышь, а на знакомое нам WASD, возвышенное ныне искусство унылых боев с мобами напрочь теряется перед новыми, энергичными действиями, причем обеими руками сразу.

Мы - бравые кавалеристы

Ко всему этому добавляется и хитрая система вооружения, перед управлением которой спасует даже, наверное, непобедимый "квакер". У каждого автомобиля есть несколько точек подвески. Их количество варьируется у разных моделей, но основная схема проста: вверху турель, вращающаяся на все 360 градусов, точка спереди, на которую вешается тяжелая пушка, и точка сзади, на которую можно подвесить еще много чего, в том числе и оружие. Фронтальная и задняя огневые точки бьют только "перед собой" с каким-то углом обстрела, и именно они являются основным оружием, поэтому представьте себе, какие нужны маневры хотя бы для того, чтобы удержать врага перед собой, учитывая, что мобы бывают как пешие, так и на колесах, и в любой ситуации они категорически отказываются стоять на месте, маневрируя со скоростью, достойной Павла Буре. Хорошо, что есть такая штука, как турель. Стоит только кликнуть на фигуре моба, и этот пулемет начинает сопровождать его и поливать огнем с тщательностью, зависящей от ее модели. А их тут целая куча. У каждой пушки своя скоро-

Месяц под косой блестит, а в глазах огонь горит. Это точно про моего нового чара



стрельность, свое тепловыделение, свой тип наносимых повреждений и, в конце концов, разные способы монтирования. А, чуть не забыл, тут есть еще и ракетницы. Убойная штука, только вот скорострельность маловата. Ну и напоследок скажу, единственное, что может заставить оружие замолчать - это перегрев, да и то ненадолго. Патронов они не жрут вообще.

Но не дамагом единым жив человек (мутант, биомех - нужное подчеркнуть). В живых он остается только благодаря защитному обвесу автомобиля, который заставляет его меньше думать о том, как бы выжить. Куча разного рода брони, самые хитрые гаджеты и скорость - вот, что помогает нам в тяжелой борьбе за существование. Броня, помимо дополнительной защиты, дает еще и возможность использовать девайсы, призванные повысить сопротивляемость иммунной системы автомобиля самым разным воздействиям - электромагнитным, радиоактивным, взрывным, температурным и прочим, коих в игре не счесть.

Но самое интересное в том, что касается обвеса машины, заключается еще в двух вещах. Первая - силовая установка. Назвать ее просто двигателем язык не поворачивается, ибо она, помимо своих первичных функций, обеспечивает еще и снабжение персонажа энергией для запуска своих особых функций, которые в любой другой MMORPG назывались бы скиллами. Силовые установки опять же различаются по нескольким параметрам. Это мощность, скорость рассеивания тепла, а также скорость восстановления энергии.

Вторая замечательная вещь, призванная повысить живучесть игрока, - это колеса. Вернее, покрышки. Поскольку в игре встречаются все виды земной поверхности, от песка до снега, есть резина, специально адаптированная под тот или иной тип. Конечно, по другим они тоже будут ходить нормально, но по какому-то одному - гораздо лучше. Поэтому приходится иметь в своем арсенале пару-тройку видов покрышек и менять их по необходимости. Согласитесь, это придает остроты моменту.

Машина - это не ведро с гайками

Ну, и скиллы, разумеется, куда ж без них... Эта система ничем не отличается от любых других. Качаемся, повышаем уровень чара, получаем скиллпоинты, тратим их на себя, любимого. Только здесь скиллпоинты бывают разных видов, соответственно, тратятся они по-разному.

Первое - это очки, потраченные на обычные скиллы, которые игрок применяет в бою. Второе - это так называемые RP (Research Points), которые дают только некоторые агенты за выполненные миссии. Они тратятся на одно или несколько из четырех дополнительных умений, которые не используются в битве, но довольно активно применяются в более безобидных ситуациях - при крафтинге, к примеру, или разблокировке дополнительных слотов на броневых пластинах. Назвать их производственными нельзя, под это определение попадает другая категория скиллов. Вот как раз они и совершенствуются в результате долгих опытов именно по крафтингу. Дерево таких скиллов не очень развесисто, зато они достаточно интересны, что позволяет игроку прокачать довольно неплохой наборчик.



Единственная проблема постапокалиптического мира - сырье для крафтинга не производится. Остается только добывать его из развалившихся и съеденных ржавчиной продуктов человеческого труда. Чтобы собрать какое-то устройство, нужно сначала набрать кучу сломанного хлама (Salvaged), потом из каждых двух таких обломков собрать одну отремонтированную (Patched) вещь, и только потом из двух отремонтированных можно получить функционирующую часть устройства. Собрав несколько необходимых вещей, крафтер создает нужный девайс. Вот такая нехитрая система. Подкупает тот факт, что крафтить тут может любой персонаж. Специальный атрибут, насколько я понял, дает лишь больший шанс успешно завершить производство.

Убить Эйнштейна

Антураж игры впечатляет. Сказать по совести, Auto Assault выглядит немного лучше, чем я ожидал. Во-первых, очень сильно чувствуется атмосфера радиоактивной и грязной Земли. Страшная, скажу вам, картина, по крайней мере, по версии разработчиков. Мрачнейшее небо, пыльные и снежные бури,

Я вообще не сторонник кислотного образа жизни, но картинка впечатляет



Проклятые людишки повсюду! Скоро на нашу долю не останется щелочных туманов!



Не знаю, насколько удачным выйдет этот чар, но внешне он ничего себе





дожди, разбросанные повсюду обломки погибшего мира - остовы автомобилей, развалины домов, скелеты небоскребов. Так себе перспектива на будущее.

Привлекает то, что у каждой фракции свои заморочки по поводу их Родины. У людей - это “обычные” останки разрушенных городов с очень достоверной атмосферой, у мутантов - кислотные пейзажи с мутировавшими же растениями и животными, а у биомехов - пустыня и горы с разбросанными тут и там небольшими крепостями. Сразу понятно, кто чего ожидает от постапокалиптического мира. И еще. В игре поддается разрушению абсолютно все. Можете шарахнуть залпом по остову автомобиля, и он разлетится в клочья, можете сбивать столбы и деревья, добивать останки зданий, в общем, делать все, что придет в голову. Правда, как только вы выйдете за пределы видимости разрушенной постройки, она снова появится, но это же не беда, правда? Главное - внести еще чуточку хаоса в этот мир.

Кипящая жизнь видна даже за пределами городов. Хайвеи - вот что остается ключевым моментом игры. Полуразрушенные дороги и эстакады дают игроку не только возможность прокатиться с ветерком, но и прочувствовать всю атмосферу нашего ужасного будущего. Все основное действие происходит именно там, а в города игроки возвращаются только для того, чтобы скинуть ненужный хлам и затариться на будущее.

Для совместных действий игроки создают конвои, состоящие из самых разных моделей автомобилей, а те, кто хочет потешить себя в PvP, может сделать это на арене. Не совсем понятна ситуация с Землей Ноль, хотя из сюжетной линии выходит так, что все будут за нее воевать. Правда, чтобы добраться до этой территории, нужно приложить очень много усилий, потому что не получится просто так сигануть по хайвею до упора. Все земли поделены на локации, в которых нужно выполнить какое-то минимальное количество квестов, и только потом тебя пустят дальше. Не знаю, может быть, этот порядок изменится после релиза, но пока ситуация именно такова. На сегодняшний день мой биомех-агент получил медаль за выполнение ста квестов, хотя он и достиг всего лишь двенадцатого уровня. Чувствуете масштаб?

Уже жж0т

Игра очень неплоха даже на мой избалованный вкус, который трудно чем-либо удивить. Красива, энергична, она обладает отличным драйвом и геймплеем, незамутненным интеллектом. Разобраться в том, “где там кнопка”, можно в течение буквально пары-тройки часов, после чего идет сумасшедший экшн, изредка прерываемый потугами на крафтинг.

Знаете, что меня привлекло больше всего в этой бете? То, что она практически не глючит. Первый и последний глюк проявился буквально вчера, после свежего патча, что-то они там недоработали. Но он совершенно не помешал играть, поэтому я благополучно о нем забыл. А знаете, о чем это все говорит? Да о том, что игра, скорее всего, будет выпущена точно в срок. Как-то непривычно все это...



В этот вечер в ночном клубе не было никого. Ядерная зима подорвала здоровье даже самых стойких



Семен, как слышно?! Ты, зараза, говорил, что броневик будет один, и что его уже гонят на Финский вокзал!

Левого? Правого? А, какая разница!





BIB The Tall

SPACE ODYSSEY 2006

Жанр Браузерная MMO Strategy **Издатель** SirEmi **Разработчик** SirEmi **Сайт** www.spaceo.net



Занимаюсь поисками фриварных MMO, натыкаюсь в рейтингах на Space Odyssey. Название ничего не говорит, поэтому лезу на сайт смотреть подробности. Дизайн страничек приятный, встречаются цитаты из бессмертной классики - "Элиты", Master of Orion и т.д. В списке стандартных корабельных дизайнов - "Барракуда", "Питон", "Вайпер", в перечне типов брони - "Зортиум". Правильные книжки в детстве читали! Поначалу настораживает ряд явно "левых" кнопок типа "Жми меня и голосуй!" Зато потом понимаешь, что жать предлагают не за бесплатно, а сулят взамен ресурсы, ходы и деньги. Мельком просматриваю местный гайд и начинаю стратежить.

День первый

Для начала - расширяю базу. Трачу на это дело аж 500 ходов, благо все сводится к одному клику. Теперь строю 300 мастерских и 500 складов. Все оставшееся место выделяю под биофермы.

Ага! Так у меня есть секретная база в астероидах? Запускаю на нее несколько миллионов работяг, пусть пашут. Прирост населения - сотые процента, но все же положительный. Значит, биоферм пока хватает.

Хочется повоевать. А долго думать не хочется. Посему покупаю флот из "Барракуд". Хм, вроде кораблей уже много, а все миссии недоступны. RTFM, в общем. После ликбеза становится понятно, что мощь флота нужно поднять до 100 тыс. единиц минимум. Закупаю недостающие "Барракуды". Всего - больше полутысячи кораблей. По местным меркам - капля в море. Начинаю выполнять задания, дело идет с переменным успехом, приходится все время пополнять флот. Не нравится мне это. Хорошо еще, что в том случае, когда призовые не покрывают мои потери, в ход вступает страховка, компенсирующая часть стоимости погибших посудин.

Я набираю 1000 экспы и получаю Level UP! Мне предоставляется каких-то 11 поинтов на поднятие характеристик... Этого как раз хватает на увеличение на 1% точности стрельбы моих кораблей. Не густо... А еще я становлюсь Private'ом, рядовым по-нашему.

День второй

... Скупая сводка: Grilaz (#3494) атаковал меня из глубокого космоса и уничтожил все мои 502 "Барракуды", потеряв при этом 28 кораблей. Его добыча - 194 сегмента, оторванных от моей базы.

Захожу в чат с вопросом, часто ли здесь атакуют полных нубов на втором дне жизни. В ответ звучит: "Добро пожаловать в Space Odyssey!".

Добро, так добро.

От балды дизайню кораблик Smile и навешиваю на него кое-какой щит и среднюю пушку. Получился, правда, довольно дорогим - 270 тыс. за штуку. И совершенно не оптимизированным. Зато 200+ "Смайлов" прекрасно ведут себя в миссиях, в которых очень редко гибнут. Расширяю базу биофермами и пополняю контингент работяг на астероиде. Там их уже 14 миллионов. После каждой миссии захожу на базу снять образовавшуюся наличность - порядка 150 тыс.

Экран перса. Нужно пристроить 11 командных поинтов

211	RoyChen204 (#4521)	4199			
212	Commander Wiggin (#5420)	4725			
213	ferventinferno (#5001)	4718	1		
214	drakenfire (#1761)	3281			
215	Tutorial (#4182)	4377	0		11.764.429
216	StormFirestar (#4334)	60	0		11.663.141
217	ProVet (#4412)	3471	0		11.558.449
218	Xknight (#2261)	3891	3		11.068.893
219	L Tallbib (#5637)	4367	539	ONLINE	11.068.043
220	L Wolfe (#4433)	3758	0		11.001.664
221	L dragrath (#3910)	4235	0		10.969.548
222	Mandarb (#5626)	4322	215		10.910.046
223	Baggs2 (#5045)	3939	0		10.878.099
225	Bogey (#0911)	14	0		
226	Warthog (#4547)	1105	0		

Местный ростер

При первой возможности голосую по всем доступным кнопкам - выгодное дело оказалось.

Миссии встречаются весьма прикольные, брифинг по ним, как правило, взят с потолка. Вот образчик: "Я думаю, что фильм Clueless был очень глубоким. Мне кажется, что он такой глубокий, потому что очень деликатный. А деликатность происходит от глубины, если только это истинная деликатность. Алисия Сильверстоун, актриса. 12.050 кредитов".

... Новая сводка: на этот раз меня вынес некто drakenfire (#1761). Все двести "Смайлов". Зато добыча у него оказалась просто смехотворной - всего 9 сегментов. LOL по этому поводу. И чего-то нужно думать дальше.

Похоже, придется все же RTFM. Благо в нем подробно описан порядок дизайна дешевого трэшевого кораблика. На оружие возмездия он, пожалуй, не потянет, а вот создать практически на голом месте флот мне удастся. Называю его Kid в честь Billy The Kid. Трачу львиную часть оставшихся ходов на поиски новых сегментов для базы, при этом на счету образуется порядка 600 тыс. кредитов. Один "Кид" стоит 10.700. Через два часа у меня - 400 "Пацанов", что позволяет мне возобновить выполнение миссий.

Экспа, экспа, экспа!

И сегменты. Отныне наступает черед миссий, призы которых работают на расширение базы. Все склады идут под нож, даешь больше биоферм!

Так, тут есть альянсы. Ура! Long Live "Navigator Dragons"!

Присоединяйтесь, бароны. Эта вселенная созрела.

Александр ВОЛОДКОВИЧ
Алексей КОЧЕРОВ
Дмитрий ПРОСЬКО
Дмитрий РОММЕЛЬ
Жанна ДАВЫДОВА



КУДА ПОЙТИ, КУДА ПОДАТЬСЯ...

Путеводитель нуба, ищущего место под солнцем вселенной MMORPG

Мы сами прошли через это и прекрасно знаем, каково оно - быть полным нубом. Тем более, когда полнонубство осложняется тройкой в аттестате по английскому. И туториал, который в последнее время стал обычным делом в MMORPG, ничем не в состоянии помочь. Изучил интерфейс, получил второй уровень - отправляйся в свободное плавание. "Эй, дядя, а берег-то в какой стороне будет?" Не всегда поможет даже тщательное изучение форумов. Во-первых, их еще нужно поискать-найти, во-вторых, хочется играть, а не читать. Поэтому мы тут посовещались и решили облегчить жизнь тем соотечественникам, кто только отправляется жить в онлайн. Мы отобрали самые популярные вселенные, исхоженные редакцией вдоль и поперек, и в приказном порядке вытащили оттуда перечисленных выше сотрудников. И пока они не поделились опытом, обратно не отпускали. Из общего списка игр выпала разве что Dark Age of Camelot. По той простой причине, что у нас пока нет полной картины по ситуации на ее европейских серверах. Но мы над этим работаем.

Eve Online



Жанр *Sci-Fi MMORPG*
Сайт *www.eve-online.com*
Поддержка кириллицы *Есть*

В отличие от других MMORPG, раскиданных по целой куче разных шардов, Eve уютно располагается на одном-единственном сервере, хотя трудно назвать сервером огромный многопроцессорный кластер, который заточен на максимальную производительность. Поэтому перед русскоязычными игроками не стоит проблема поиска местечка с наибольшим количеством земляков. По вечерам в игре находятся около двадцати тысяч игроков, и довольно приличная доля в этом столпотворении принадлежит нашему брату.

Найти себе корпорацию (а именно так называются аналоги привычных для нас гильдий или кланов в Eve) труда не составит, достаточно лишь подключиться к русскоязычному каналу чата, где вам помогут, правда, не отказав себе в удовольствии немного посмеяться над глупым нубом, но такое, как вы знаете, есть везде. Русскоязычных корпораций в игре достаточно много, у каждой из них свой род деятельности, поэтому трудно прямо вот так направить вас в ту или иную сторону. Могу лишь назвать пару-тройку известных названий, вы их найдете без труда.



А знаете, почему нас никто до сих пор не сбил? Потому что мы - БАНДА!

Один из самых известных и самых крупных альянсов Eve, к тому же образованный нашими соотечественниками - это Red Alliance. Правда, сейчас он очень сильно разбавлен игроками из других стран, но это, скорее, плюс по некоторым причинам. Круг деятельности альянса очень широк - от производства и добычи минералов до PvP, к тому же он удерживает за собой один из богатейших регионов Eve. Если вы не мыслите себя без PvP, то попробуйте вступить в Rage And Terror (RAT), которые занимаются отстрелом любых неугодных личностей в любой удобный момент времени. Кроме этого вы можете подать заявку в Xenobytes, которые только в PvP и видят смысл жизни, или же в R.u.S.H., эти сразу отсылают куда подальше всех потенциальных рудокопов. О крупных русскоязычных корпорациях, занимающихся только производством, я не слышал, но практически любая тусовка имеет в наличии приличных рудокопов или производственников, где-то больше, где-то меньше. Ну и, разумеется, нельзя обойти вниманием корпорацию, которая создана при поддержке нашего журнала. Найдите в игре Navi Inc, если желаете присоединиться.

Если же у вас нет желания участвовать в коллективных мероприятиях, которые иногда проводят лидеры корпораций, то вам прямая дорога во фрилансеры. Можете летать в одиночку, долбить неписевых пиратов, либо добывать минералы в астероидных полях. Неважно, что вы будете делать в игре, самое главное, что вы можете в любой момент времени получить помощь на родном русском языке. Уже сейчас персонаж-учитель в начале игры говорит по-русски, а впоследствии разработчики планируют предоставить игрокам возможность полного перевода игры на свой родной язык. В общем, нашему брату здесь не будет одиноко.

Крупнейший русскоязычный сайт игры - *www.eve-online.ru.*

В таких ситуациях на ум обычно приходит взрывная волна, на гребне которой я ворвусь в атмосферу. Но реальность гораздо круче





EverQuest II



Жанр *Fantasy MMORPG*
Сайт *everquest2.station.sony.com*
Поддержка кириллицы *Есть (русификаторы)*

Среди огромного количества серверов EverQuest II начинающему приключенцу следует обратить внимание в первую очередь на европейские: Runneyeye и Splitpaw. Почти все русскоязычное сообщество обосновалось на Runneyeye, хотя и на Splitpaw можно встретить немало соотечественников. Останавливая свой выбор на американских серверах, игрок неизбежно столкнется с проблемой несовпадения часовых поясов, когда интересный рейд будет начинаться в три-четыре утра, а большинство согильдийцев не смогут составить более-менее постоянную компанию из-за разницы во времени.

Если вы решили обосноваться в EverQuest II надолго, то перед тем, как создавать персонажа, следует внимательно изучить особенности различных классов, их популярность и востребованность. Большинство русскоязычных гильдий охотно возьмут к себе новичка, но быть сто тридцать пятым паладином - значит заранее обречь себя на неизбежный рероллл или смириться с существованием множества претендентов на нужные вещи или спеллы.

В EverQuest II существует возможность модифицировать пользовательский интерфейс - многие из опций окажутся весьма полезными как новичкам, так и игрокам со стажем. Например, встроенные карты, которые можно скачать с сайта *www.eq2interface.com*. Также заядлому путешественнику весьма пригодится универсальная база квестов на *www.ogaming.com*.

Один из самых популярных русскоязычных форумов, где общаются обитатели Норрата, находится тут: forums.goha.ru (раздел EverQuest II). Именно здесь можно познакомиться с большинством гильдий, узнать о правилах приема и требованиях к кандидатам (как правило, они минимальны - достаточно быть вменяемым человеком). Проштудировав форум, можно без труда понять, какие классы персонажей наиболее востребованы и получить ответы на многие элементарные вопросы.



Так вот ты какой, Северный олень

Помимо этого, на форуме можно найти русификаторы для чата - без их установки невозможно общение с игроками, использующими кириллицу. И хотя многие предпочитают общаться транслитом, для большинства русскоязычных гильдий характерно русифицированное общение в чате гильдии.

Первые дни в Норрате пройдут на Острове Беженцев - отдельной локации для персонажей до 6 уровня. Несмотря на то, что покинуть остров и перебраться на "большую землю" можно уже с третьего уровня, особо торопиться не следует: на острове опыт идет гораздо быстрее, чем на континенте. Из "обязательной программы" следует обратить внимание на квест "Cellar Cleanup", который выдает Assistant Dreak в центральной башне Malvonicus' Tower поселения на острове. Без этого квеста будет непросто начать обучение крафтерскому ремеслу, которое необходимо каждому уважающему себя приключенцу.

Первые шаги в мире Норрата достаточно просты - к "обязательным" начальным квестам приведет waypoint (золотая нить, указывающая путь). Для того, чтобы найти нужного NPC, не стесняйтесь спрашивать у городской стражи (команда "find NPC"). Все жители города, которые могут озадачить приключенца работой, отмечены символом - блестящим перышком над головой. Если по ходу квеста нужно поговорить с тем или иным NPC, у него над головой будет отображен символ книги. В различных районах города в лавках писарей можно приобрести за 12 серебряных монет образцы языка других рас (но только тех, чьи представители живут в городе) - это позволит понимать соответствующие языки.



Эх, коротка кольчужка...

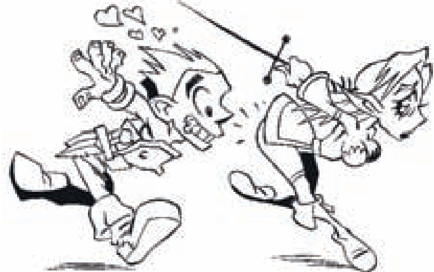
Интерфейс игры нельзя назвать особенно дружелюбным. Следует отдельно потратить немного времени и досконально разобраться в том, что значат те или иные опции, настроить их индивидуально.

В мире Норрата все подчинено определенной логике, и как только эта логика станет понятной, большинство вопросов исчезнут. Но, как и в каждой хорошей игре, на их место придут новые. Ведь изучать и исследовать мир Норрата можно практически бесконечно.

Гильдии на Runneyeye с открытым приемом (охотно принимают новичков): Navigator Dragons, Night Watch, Ward of Chaos, Might&Magic. Гильдии с закрытым приемом: Dread Army, Dogma. Гильдии на сервере Splitpaw: Russian Legion, Made in Russia.

Уже перед отправкой номера в печать на официальном форуме игры появилась информация об очередном дополнении, в котором будет изменена система начальных островов. Отныне у "доброго" Qeynos и у "злого" Freeport будут различные стартовые локации. Добавятся и новые рассовые квесты. Также претерпит изменение система классов: теперь профессия персонажа будет выбираться сразу же при его генерации.

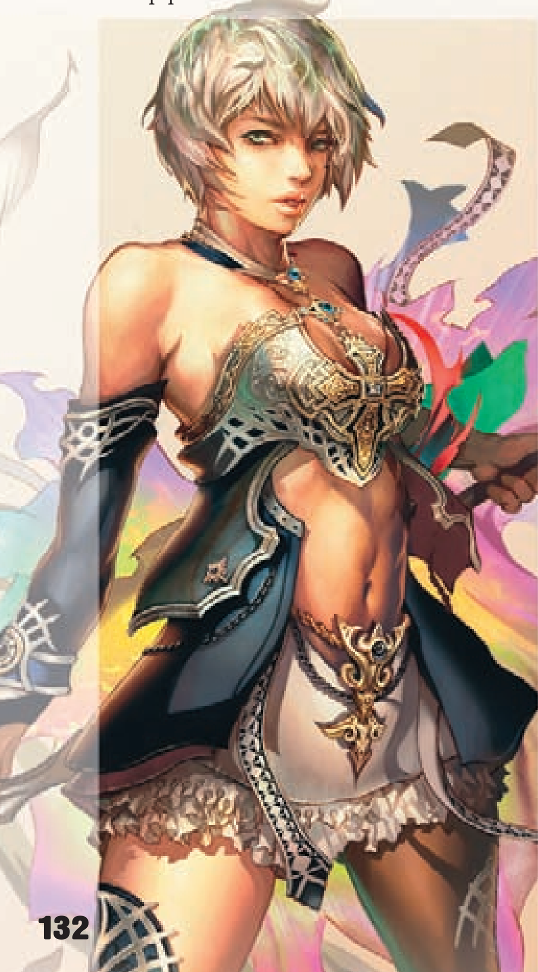
Lineage 2:
The Chaotic Chronicle



Жанр *Fantasy MMORPG*
Сайт *www.lineage2.com*
Поддержка кириллицы *Нет*

За без малого два года своей истории Lineage 2 успела сильно эволюционировать. Не стояло на месте и сообщество игроков. Очень многие докачались до максимального на данный момент 75 уровня (а некоторые и до 75 уровня в суб-классе). Захвачены (и многократно меняли владельца) все замки. Неоднократно убивались боссы высшей сложности - Baium и Antharas.

Можно ли новому игроку догнать так далеко ушедших ветеранов? Можно. Во-первых, качаться стало легче по сравнению с состоянием игры два года назад. Во-вторых, первому персонажу на новом экккаунте положена масса "плюшек" и бонусов вплоть до 25 уровня - дешевый апгрейд оружия, дополнительные награды за квесты, бесплатные spiritshots/soulshots, высокоуровневые "баффы".





В конце прошлого года на нас обрушился целый ливень специальных событий, таких как этот концерт на свежевыращенной тыкве

В настоящее время русскоязычных игроков можно встретить на большинстве игровых серверов, но наиболее развиты сообщества на Bartz, Kain и Teon. Эти три сервера имеют наибольшую плотность населения. Ни для кого не секрет, что проблемы перенаселенности на всех серверах создает армия китайских ботов "фармящих" игровые деньги и ресурсы для продажи "за реал". Эта проблема так и не была решена со времен Prelude.

Bartz, первый из открытых серверов. Он практически все время пребывает в состоянии Full, однако сложностей с заходом на него не наблюдается. О чисто русских кланах и альянсах на этом сервере нам неизвестно, но они там точно есть.

Kain, третий сервер. Пребывает в состоянии Normal и Full. Сложностей с заходом нет. Неофициально считается наиболее PvP-ориентированным и политизированным. Имеет длинную историю становления и распада мега-альянсов. В настоящее время существуют несколько крупных русских ally: воюющие друг с другом UltimaRatio и BlackSun и нейтральный LIGA. Кроме того, некоторые 100% русскоязычные кланы входят в англоязычные альянсы.

Из всех серверов Teon был открыт последним. Он отличается от остальных тем, что, несмотря на его физическое расположение в США, является официальным европейским сервером. Т.о. если на Каине время осад замков приходится на ранее утро воскресенья и понедельника (не очень удобно), то на Теоне принять участие в осаде можно вечером выходного дня. Кроме того, по европейскому времени работает и манор-система (неплохой источник дохода, как для новичка, так и для ветерана игры).

Русскоязычные игроки пришли на Теон в основном с "фришардов" - неофициальных (пиратских) серверов, что не могло не сказаться на специфике его кланов. В настоящее время сервер постоянно находится в состоянии Full и наблюдаются трудности с заходом на него, а также регулярные дисконнекты. NCsoft известно об этой проблеме, и хочется верить, что что-то делается для ее решения.

Большие надежды в этой связи возлагаются на 64-битную архитектуру серверов новой четвертой Хроники - Scions of Destiny, способную поддерживать большее количество игроков и новые территории. В этом расширении игры наконец-то обретет форму континент Elmore, появятся новые донжоны, монстры, S-grade оружие и броня. Максимальный уровень персонажа будет увеличен до 78. Игрок, достигший 75 уровня в суб-классе, сможет стать Nobless и принять участие в большой Олимпиаде за звание Hero. Ну, а если вы устали от многочасового избиения монстров, то сможете сесть на берегу и спокойно поудить рыбу...

Крупнейшие русскоязычные форумы игры - *www.l2forum.ru*, *forums.goha.ru*. Полезный англоязычный ресурсы - *lineage2.stratics.com*.

Мы многого достигли за два года, но впереди еще много интересного!



World of Warcraft



Жанр *Fantasy MMORPG*
Сайт *www.worldofwarcraft.com, www.wow-europe.com/en*
Поддержка кириллицы *Есть*



It's fear that gives men wings (Макс Пейн)

Желаете переселиться из надоевшего реального мира на просторы Азерота? Замечательно! По факту приобретения игры и активации экаунта нужно определиться с реалмом (сервером), на котором вы собираетесь проживать. При первом запуске игры вас спросят о критериях, которым ваше будущее место жительства должно соответствовать, и направят на соответствующий им реалм. Тем не менее, лучше отказаться от предложенного варианта и просмотреть список самостоятельно. В расчет принимаются такие факторы, как язык (английский/французский/немецкий, два последних - только для европейской версии), тип реалма (Normal, PvP, RP и RP-PvP) и его население. Сразу оговоримся насчет языка. Для нормальной игры в WoW необходимо знать английский (варианты с немецким и французским оставляем для любителей экзотики) хотя бы на среднем уровне. Да, на многих серверах есть русскоязычные гильдии (об этом ниже). Но подавляющее большинство игроков, с которыми у вас неминуемо пересекутся дорожки, не имеют ни малейшего понятия о языке Достоевского. Так что потрудитесь преодолеть языковой барьер, тем более что для игры в команде или продажи лута не требуется знать английский на высоком литературном уровне, достаточно выучить несколько десятков фраз для разных ситуаций.

Переходим к типу реалма. Споры о том, что лучше - "тепличный" Normal или "хардкорный" PvP, не прекратятся никогда. Конечно, главный пэвэпэшный жупел в лице злых ганкеров в WoW имеется, но все-таки проблема плееркиллинга тут не так остра, как во многих других играх (благодаря, в первую очередь, группировке игроков по двум лагерям). С другой стороны, на "нормальных" серверах заниматься PvP не запрещено, просто тот, кто участвовать в баталиях не хочет, в них и не участвует. Если позволяет знание языка, лучше обосноваться на RP (или RP-PvP, если так уж хочется жестких условий военного времени), т.е. на ролеплейном сервере. На таких реалмах, как правило, обитают более воспитанные и приятные в общении игроки, а гильдии "по убеждениям" прочнее и лучше организованы. Отыгрывать роль орка или эльфа вас никто не заставляет, достаточно лишь прилично себя вести, не употреблять слова вроде "n00b" или "kewl", а перед фразами, которые не соответствуют фэнтезийному миру игры (например, о проблемах с новым патчем) ставить префикс "ooc" (то бишь "out of character"). И еще желательно подобрать нормальное имя, ибо какого-нибудь eViLhaXXor'a администрация имеет полное право переименовать самостоятельно.

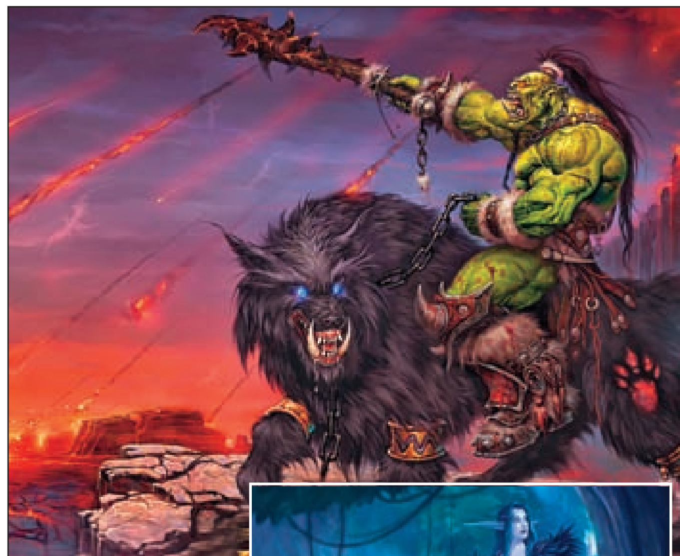
Численность населения на сервере - тоже немаловажный фактор. Если народа мало, то теряется 90% всей MMORPG'шности (группу не собрать, на аукционе шаром покати). Если, напротив, реалм переполнен, ждите очередей при логине и лагов в самой игре. Лучше не мудрствовать лукаво и выбрать один из серверов, помеченных как Recommended: на них населения и не слишком много, и не слишком мало. Кстати, плохо, что Blizzard не ведет статистики соотношения Альянс/Орда. Иногда даже на переполненных серверах одна из сторон перетягивает одеяло на себя, и оставшимся в меньшинстве достаются все вышеописан-

На каждого шестидесятника найдется своя управа









ные шишки малонаселенных серверов. Например, на RP-реалме Argent Dawn игроки Альянса составляют 85% от всего населения, и Орде там ловить практически нечего. Посмотреть же реальное соотношение двух сторон на каждом сервере можно на сайте WarcraftRealms.com (точный линк на статистику по европейским серверам: *www.warcraftrealms.com/eu_realmstats.php*).

Необходимое примечание на тему "Наши в Азероте". Истинную правду глаголят те, кто советует посмотреть на любом рунетовском форуме список серверов, рекомендуемых для русскоязычных игроков, и создать персонажа на любом сервере, кроме перечисленных. Соотечественники - это, конечно, хорошо, но не в тех случаях, когда их культурный уровень находится, мягко говоря, ниже плинтуса. К примеру, реалм Warsong уже превращен в помойку стараниями "наших", а ксенофобия некоторых гильдий, категорически не желающих принимать русских, вполне оправдана: к сожалению, наплевательское отношение к англоязычным игрокам уже стало своего рода визитной карточкой. Конечно, нормальных игроков среди наших соотечественников ничуть не меньше, чем среди англичан или тех же шведов, но такие игроки как раз-то и не афишируют свою национальность. Чего, кстати, мы и вам желаем. Засорение чата выкриками на "великом и могучем" и демонстрация презрения к "буржуям" при каждом удобном случае - это не только неуважение к себе и окружающим, но и наказуемые игровой администрацией действия. Если хочется пообщаться на родном языке, лучше зайти на специальный канал для русскоязычных игроков, существующий на каждом сервере (/join russian - зайти на канал, /chatlist 5 - посмотреть список игроков в чате, /5 <текст> - отправить сообщение). Вообще, нормальное поведение - залог хороших отношений с окружающими. "Слава" попрошаек, флудеров и воров расходится очень быстро, и путь в приличные гильдии им обычно заказан.



Кстати, о гильдиях. Рано или поздно вас пригласят вступить в какую-либо организацию "по интересам". Бояться этого не надо. Серьезных финансовых или организационных требований новичкам обычно не предъявляют, зато у гильдсменов всегда можно попросить совета или помощи (не забывая при этом о правилах приличия и банальной вежливости - разумеется, давать 90 золотых на лошадь вам никто не обязан). В большинстве гильдий все разговоры ведутся на английском языке, но, как уже говорилось выше, для нормального общения совершенно необязательно знать его на уровне Шекспира. В принципе, по адресу realm.worldofwarcraft.ru/#guilds вы можете обнаружить список крупнейших русскоязычных гильдий. Но о "культуре" большинства тамошних игроков мы вас предупредили.

И еще. В WoW наконец-то сформировалась наша, навигаторская гильдия. Она состоит только из русских игроков, многие из которых пришли в WoW благодаря публикациям в "Нави". На момент написания статьи гильдия все еще называется Tardo Pirates (так ее нарекли основатели еще до притока наших читателей) но сейчас ставится вопрос о переименовании, и к выходу журнала, скорее всего, она будет носить привычное название Navigator Dragons. Общий уровень гильдии достаточно высок, большинство наших шестидесятников регулярно посещают Molten Core и Zul'Gurub. Отношения между гильдсменами теплые и дружеские, ненормативная лексика и прочие "радости" многих русскоязычных гильдий отсутствуют как класс. Правда, для вступления существует определенный "возрастной ценз" - как правило, мы принимаем игроков не ниже 20 уровня. Но мы всегда рады помочь, хотя бы советом. Гильдия находится на европейском реалме Earthen Ring. Сторона - Альянс. Контактные лица - Bonhart, Tugarin и Sledopyt.

Крупнейший русскоязычный сайт игры - *www.wow.ru*.

Небезызвестный олененок Рудольф Красный Нос. И Бонарт в роли не слишком доброго Санта-Клауса.

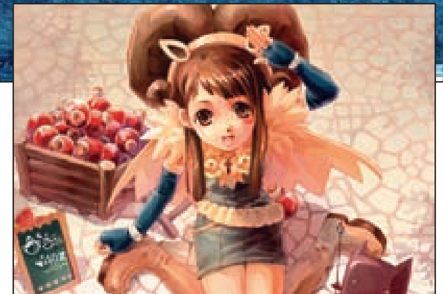


Ragnarok Online





Жестокое рубилово за империум - одна из самых захватывающих фишек игры



Жанр *Fantasy MMORPG*
Сайт *www.raggame.ru*
Поддержка кириллицы *Есть*

Ragnarok Online выгодно отличается от других игр тем, что игра официально поддерживается на территории России. Это значит, что у вас не будет проблем с языком, оплатой удовольствия (на текущий момент игра бесплатна, а клиент можно скачать с сайта) и, тем более, с поиском соотечественников.

По состоянию на конец января на серверах зарегистрировано более 60 тыс. игроков. Русский "Рагнарок Онлайн" физически расположен на двух серверах.

Chaos - первый и наиболее популярный сервер. На нем находятся самые сильные игровые гильдии, образующие Имперский альянс (Империя, Tempest, Imbalanced, Tabula Rasa) и Республику (Death Smile, Vizjerei, Moonlight Wolves, ecLipse). Каждую среду (с 21.00 по 23.00) и воскресенье (с 19.00 по 21.00) проходят войны гильдий, во время которых сильнейшие отстаивают право владеть замками. Сейчас на сервере открыто 10 замков (из 20) в двух крупнейших городах королевства (Пронтера и Альдебаран). За обладание замками в общей сложности борются более 500 различных гильдий. На Chaos в почете сильные игроки, пришедшие с неофициальных шардов.

Loki - совсем юный сервер, открытый в декабре прошлого года. На нем меньше игроков, чем на Chaos, а войны гильдий там начались с 25 января. Сильные гильдии сервера: Death Or Glory, Soulless, Eternity, North Frenzy и Divine. Новичку, который играет в Рагнарок в первый раз, предпочтительнее обосноваться именно здесь. Из-за относительно небольшого возраста сервера игрок сможет быстро попасть в самые мощные гильдии.

Каждый игрок, пришедший на сервер, становится новичком, после чего может трансмигрировать в первый класс, а затем во второй. На текущий момент в игре существует 21 профессия. Максимальный уровень игрока на текущий момент - 99.

Основная фишка игры - войны гильдий, в ходе которых сражаются за замки несколько кланов. Побеждает, как обычно, самый сильнейший или хитрейший. Чтобы захватить замок игроки должны разрушить находящийся в нем Империум. После чего замок перейдет в подчинение гильдии. Владеющая замком гильдия может ежедневно открывать в нем сундуки, в которых спавнятся разнообразные редкие предметы, а также фармить в гильдийском подземелье, где обитают продвинутые монстры, на которых можно быстро прокачаться.

Российские серверы развиваются ускоренными темпами, следуя в кильватере официальных серверов, открытых в других странах. Позже в игре появятся новые территории, сеттинги карт, предметы, а также четырнадцать дополнительных профессий.

Крупнейшие русскоязычные форумы игры - *raginfo.ru.*

Полезный англоязычный ресурсы - *iro.ragnarokonline.com.*

Доступ в гильдийское подземелье могут получить только избранные гильдии, владеющие замками




Группировка перед вторым заходом. Убедитесь, что все ремни пристегнуты


Этот кораблик к нашей войне отношения не имеет, но, согласитесь, чертовски красив

Махмуд

ХРОНИКИ ОДНОЙ БИТВЫ

Как вы уже знаете или, может быть, догадываетесь, вселенная Eve Online имеет грандиозные размеры. Но иногда, когда в какой-то системе сталкиваются интересы враждующих альянсов или корпораций, вся галактика сжимается до размеров пятирублевой монеты и в дело идут уже другие единицы измерения.

Минус два дня до часа Ч

Причина конфликта на этот раз - богатая звездная система D-FVI7, в которой было обнаружено большое количество ценных минералов. На это счастье претендовали многие, и в числе таких претендентов были мы, альянс Stain Empire, и наши враги - альянс Tribal Souls. В результате этого противостояния и произошла большая битва, о которой я и хочу рассказать.

История началась за несколько дней до основного сражения, когда один из наших разведчиков обнаружил вражескую POS. Выяснив, что станция стоит без топлива, а значит, ее пушки не работают, мы решили снести эту бесполезную для нас постройку, а на ее хлебном месте поставить свою. После полутора часов стрельбы POS наконец сдулась. Конечно, пустую систему без присмотра оставлять негоже, а потому в спешном порядке туда воткнули две наших станции, снабдив их боеприпасами и топливом. "Ура", - сказали мы и улетели, довольные собой и жизнью. Но уже через день после этих событий опять же неугомонные разведчики обнаружили, что в D-FVI7 скапливаются просто огромные силы врага - четыре дредноута при поддержке примерно сотни кораблей разных размеров. Месть подкралась незаметно.

С этого началась война. Маленький ганг летит выносить маленький POS



УЧИ МАТЧАСТЬ!

Батлшип (Battleship) - один их самых сильных кораблей в игре. С очень толстой броней и щитами и обладает потрясающей боевой мощью.

Фрегат (Frigate) - самый маленький боевой корабль, очень верткий и скоростной, но, к сожалению, при удачном залпе сливается за раз.

Таклер - корабль, который "ловит" вражеские суда с помощью специальных устройств, предотвращающих их бегство. Обычно в этой роли выступают фрегаты.

POS (Player Owned Starbase) - вид станции, которую игрок может установить на орбите луны и с ее помощью добывать из луны материалы, необходимые для производства.

Дредноут (Dreadnought) - огромный корабль, основное предназначение которого - разрушение станций и больших структур.

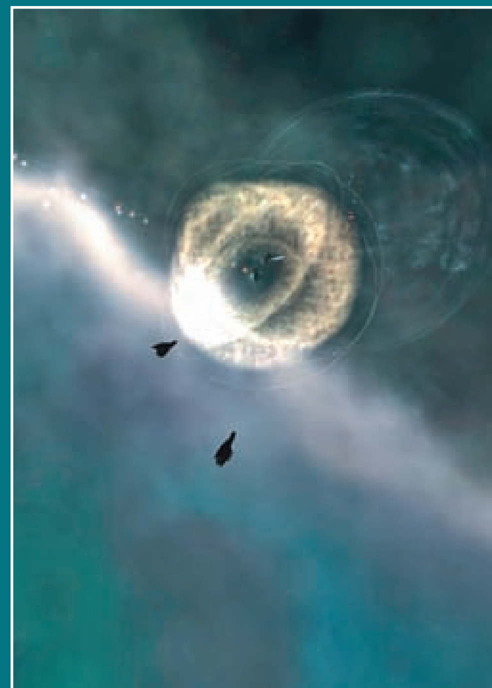
Ганг (Gang) - организованная группа, аналог party в других MMORPG.

Скаут (Scout) - маленький корабль-разведчик. Если этот фрегат оборудован генератором поля невидимости, его чаще называют ковертом (Covert Ops Frigate).

TeamSpeak - программа, позволяющая игрокам общаться голосом во время боя.

Navi Inc - это, собственно, мы. Стучитесь в игре.





Наскоро собрав всех, кто оказался под рукой, наша группа в количестве восьми батлшипов и шести фрегатов-таклеров полетела на разборки. В дальнейших боевых действиях участвовали три корпорации: Xenobytes, Navi Inc (это мы, чтобы никто не спутал) и VVS.

В саму систему входить не было смысла, враги поставили на воротах несколько хитрых девайсов - Mobile Warp Disruptor. Эти устройства "притягивают" к себе корабли и мешают им уйти, а после этого в дело вступает толпа батлшипов и просто расстреливает всех, кто попал в ловушку.

Резонно предположив, что с такими силами ловить там нечего, лидер ганга решил действовать по-партизански и расположил группу в соседней системе, как раз на пути подвоза боеприпасов и топлива для дредноутов. Группа разместилась прямо на входе в систему, и пошла потеха. Все, кто подлетал к воротам, практически мгновенно расстреливались. Правда, вот незадача, транспорт с топливом все-таки смог проскочить.

Решив, что дальше тут делать нечего, и опасаясь оказаться заблокированными, группа решила отойти. Правда, в следующей системе врагом была предпринята попытка зажать нас в тиски, но командир решил ударить на опережение, и в результате недолгого боя враги понесли тяжелые потери. Развернувшись, мы двинулись на группу, следующую за нами, и снова нанесли сильный удар. В результате этих двух схваток мы потеряли один батлшип и практически всех таклеров и отступили.

Поняв, что попытка прорыва на батлшипах подобна самоубийству, группа решила пересесть на мелкие корабли и попытаться заблокировать дредноуты, которые, получив повреждения от станции, улетали на ремонт и снова возвращались. Был собран ганг из двенадцати фрегатов, десяти из которых удалось прорваться к дредноутам. Попытка остановить хотя бы один дредноут не удалась, поскольку его пилот просто-напросто вышел из игры, когда понял, что его дело плохо, поэтому банда отступила, потеряв еще несколько фрегатов.

Перед уходом на перекур успели только надкусить один из трех оставшихся дредноутов. А жаль, такой бы взрыв получился...



Минус один день до часа Ч

Информации о подвигах наших бойцов у меня лично нет, но, насколько я знаю, попытка нанести урон не удалась, и одна из наших станций была уничтожена. Вторая POS перешла в Reinforced Mode, когда он становится неуязвим в течение определенного промежутка времени, зависящего от количества стронция, необходимого для этого режима. Выход из реинфорса предполагался на следующий вечер, и мы решили действовать по-другому.

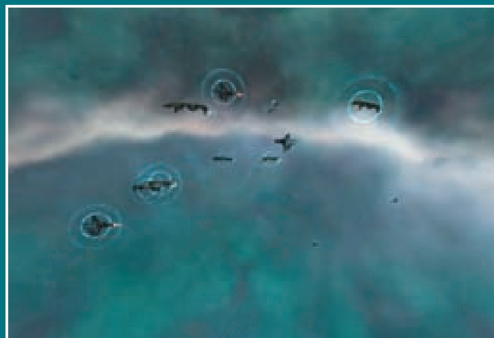
Резонно предположив, что враги опять блокируют ворота, мы решили заранее войти в систему и, дождавшись прихода дредноутов, напасть на них. Выбрав момент, когда в системе было минимальное количество врагов, группа из примерно двадцати батлшипов и семи-восьми фрегатов вошла в систему и отлетела в безопасное место. После этого все распрощались и вышли из игры до следующего вечера.

Минус два часа до часа Ч

Как назло, у меня, благодаря доброму провайдеру, отрубился интернет. Было решено не рвать волосы и попытаться дождаться коннекта. Первое, что я сделал после того, как долгожданный коннект был установлен -ы это вошел в TeamSpeak. "В игру никто не входит, все ждем сообщения разведчиков". Это сообщение повторялось с промежутком в несколько минут, а пока народ развлекал себя анекдотами и обсуждал предстоящие действия. По докладам наших скаутов, в системе собралось больше шестидесяти кораблей, но дредноутов среди них не было, к нашему величайшему сожалению, так как именно они были нашей главной целью.

Тем временем в нашей "домашней" системе орудовала банда из десятка кораблей, пытающихся блокировать наши силы и предупредить врагов обо всех попытках прорваться к театру во-







Паутина добывающих лазеров. Так куется финансовое благополучие нашей корпорации

енных действий. Рискну предположить, что враг оказался в недоумении. Еще бы, они ради нас собрали такую силищу, а мы даже не собираемся отбиваться. Но главное было впереди.

Час 4

Ну, наконец-то! Разведчики доложили, что в системе появились четыре дредноута. Дав им десять минут на постановку в осадный режим, мы вошли в игру и собрались в группу. Кажется, враги вошли в состояние небольшого шока, но отменить осаду было уже нельзя. К моменту нашего прихода в системе скопилось больше шестидесяти кораблей Tribal Souls и их союзников SMASH, которые тоже притащили сюда свой дредноут. Нас было двадцать семь человек, в составе которых было порядка шести-семи таклеров и около двадцати батлшипов. Перевес, увы, был опять не на нашей стороне.

Хочу сделать небольшое отступление перед тем, как продолжить повествование. Конечно, есть большой соблазн описать все очень подробно, со всеми маневрами и действиями ганга. Но это было бы не совсем этично, поскольку пришлось бы выдать публике то, как воюет Stain Empire, хотя те, против кого мы бились, и так уже все прочувствовали. Поэтому, опустив детали, я расскажу лишь о главном.

Собравшись в ганг и получив информацию о том, что дредноуты начали обстрел POS, мы прыгнули прямо на них. К счастью, кроме дредноутов, никого из врагов рядом не было, поэтому мы выбрали цель и немедленно начали обстрел. Таклеры стаей ринулись к дредноуту, "поймали" его и начали удерживать на месте. По прошествии буквально двадцати-тридцати секунд на нас прыгнули двукратно превосходящие силы врага и началась заварушка.

Наличие угрозы не отвлекло нас от главной задачи, и дредноут был успешно препарирован, а то, что от него осталось, собрали в совочек. После этого мы взялись было за второй, тем более что у него уже были снесены все щиты, но тут поступила команда разбираться с атакующими нас силами. Пальба продолжалась не больше пары минут, за которые, по моим подсчетам, враг потерял около десятка кораблей. Первый раунд на этом был объявлен законченным, и мы вышли из боя.

Перегруппировавшись и подлечив раны, мы снова прыгнули к станции. К сожалению, дредноуты уже добивали ее, так что было решено сосредоточиться на выносе их охранения. Тут я сделал ошибку, которая, будь у врагов время, обошлась бы мне очень дорого. Поскольку все прыгали к цели самостоятельно, я, вместо заданных ста километров, автоматом прыгнул на пятнадцать. Сориентировавшись в обстановке, я вдруг понял, что в меня никто не стреляет, и решил воспользоваться обстоятельствами. К тому моменту, когда я сильно повредил один вражеский батлшип и с помощью других игроков снес зазевавшийся фрегат-перехватчик, враг потерял еще около десятка кораблей. Дав последний залп, мы опять ушли.

Один из монстров, которые так некстати вошли в эту систему. Ну что ж, тем жирнее добыча







Наша POS не только держится, но и успевает валить вражеские корабли. Памятник ей поставим, когда победим



К тому моменту POS была уже уничтожена, поэтому враги оставили поле боя, сочтя свою задачу выполненной. Пока мы тусовались на точке сбора, наши фрегаты начали собирать лут, оставшийся после разгрома. И тут выяснилась одна интересная вещь. Как мы и предполагали, ворота были блокированы мобилами, и, хотя они были установлены врагами, те, при попытке уйти, сами попали бы в свой же капкан. Мы ждали до тех пор, пока пилот фрегата не доложил, что у ворот появились корабли противника. Бедняга держался до последнего, поскольку именно на него мы ориентировались при прыжке, но не успел уйти вовремя. Это была наша вторая потеря за весь бой.

Какое-то время спустя

Следующие час-полтора мы только и делали, что скакали по системе, пытаясь отыскать врага, но тот надежно заныкался. К слову, прежний ганг, превосходящий нас силами более чем вдвое, к этому моменту основательно уменьшился, так что мы оказались практически на равных. Дальше было еще две мелких стычки у ворот с потерями для вражеской стороны, после чего наш командир, устав от поисков, в локальном чате вызвал их на открытый бой. Те повелись практически сразу. Попытайтесь догадаться, чем закончилась драка.

Время было уже около трех часов ночи, на следующий день мне нужно было на работу, поэтому я распрощался со всеми и ушел спать. На этом мое участие в боевых действиях закончилось. Насколько я знаю, оставшимся в игре не удалось достичь большего, поэтому война благополучно завершилась.

День спустя. Подведение итогов

Когда я начал подсчитывать убытки нашего альянса, то пришел в состояние тихого ужаса. За три дня боев мы потеряли две POS, один батлшип и около полутора десятков фрегатов, потери же врага были просто ошеломляющими. Они лишились дредноута (кстати, SMASH теперь двадцать раз подумает, прежде чем предоставить союзникам новый дредноут в следующий раз) и более сотни (!) кораблей разных рангов. Только в последний день мы уничтожили около тридцати вражеских кораблей разных мастей, не потеряв ни одного батлшипа. Если приблизительно перевести потери врага на игровую валюту, то мы лишились имущества на сумму, примерно в десять-двенадцать раз меньшую, чем у врага, причем девяносто пять процентов из этих денег приходится на станции. Всем срочно проникнуться торжественностью момента и начать петь хвалебные песни!

Несомненно, наша корпорация приобрела огромный опыт в этом бою, плюс к этому мы поняли, что альянс очень даже хорошо может постоять за себя, что крайне важно в условиях постоянной опасности, окружающей нас в системах с нулевым рейтингом безопасности. Так что, если вы все еще скучаете, мы не придем к вам. Лучше уж вы к нам.





Последний залп на сегодня. В Tribal Souls еще не знают, во что им встанет чувство праведной мести



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Bros

Последний оплот AGP?

Похоже, что все-таки владельцам относительно мощных систем с AGP удастся на некоторое время отсрочить переход на новые платформы с PCI-E. После долгого и упорного молчания о дальнейших мощных видеокартах под этот стандарт, NVIDIA наконец-то решила выпустить продукт на основе "облегченной" до 16 конвейеров и 6 вершинных процессоров GeForce 7800 под AGP.

Новый продукт получит наименование GeForce 7800 GS (официальный анонс ожидается в течение февраля). Производительность новинки предполагается несколько выше, чем у GeForce 6800 Ultra при скромной для такой скорости цене в $279. **- *Д.В.***

Intel меняет имидж



Привычные каждому телезрителю, не говоря уж о компьютерщиках, значки "Intel (вписать нужный процессор) Inside" меняют свой дизайн. Помимо изменения стиля и формы логотипов, обращают на себя внимание новые бренды: Centrino Duo (мобильная платформа на основе двухъядерных процессоров с ядром Yonah), VIIV (платформа, реализующая принципы "цифрового дома") и процессоры Intel Core Solo и Core Duo (обозначение соответственно одно- и двухъядерных мобильных процессоров, которые уже не именуются раскрученным именем Pentium). **- *Д.В.***



Компьютер на основе платформы VIIV

Новинки от Zalman



На недавней выставке CES2006 компанией были представлены очередные новинки из области систем охлаждения.

Первая из них - процессорный кулер CNPS8000 - в отличие от прочих моделей фирмы, сконструирован по традиционной схеме с верхним расположением вентилятора. Основание кулера изготовлено из меди, а тонкие ребра - алюминиевые. Вес новинки, ожидаемой на полках забугорных магазинов уже в этом месяце, всего 360 г. Тем не менее, эффективность новинки оценивается на уровне высшего решения прошлого поколения систем воздушного охлаждения Zalman - CNPS7700Cu. Достичь этого удалось благодаря применению в конструкции тепловых трубок.

Вторым интересным экспонатом стала новая система охлаждения видеокарт Zalman VF900, пришедшая на замену заслуженной VF700. Отличия от предшественницы заключаются в использовании тепловых трубок, а также в отсутствии удешевленных вариантов с использованием алюминия - VF900 будет выпускаться только в цельномедном варианте. Цена новинок пока неизвестна. **- *Д.В.***

NVIDIA расширяет плацдарм

До последнего времени на рынке чипсетов для процессоров Intel NVIDIA была представлена лишь чрезмерно дорогим и при этом не слишком эффективным набором nForce 4 SLI Intel Edition, страдающим отсутствием поддержки младших двухъядерных процессоров, меньшей в сравнении с i955X производительностью и низким разгонным потенциалом.

Но теперь компания решила обратить свой взгляд к народу, который в своей массе не готов платить $200 за одну лишь материнскую плату. Поэтому цена новых решений на основе nForce 4 SLI XE и nForce 4 Ultra обойдутся соответственно не более $99 и $89 (ориентировочные розничные цены), что позволит им конкурировать по цене с недорогими "мамками" на чипсете i945 (также не блистающим мощным разгоном). **- *Д.В.***

Материнская плата на основе nForce 4 SLI XE



Apple - Intel Inside

Весело чирикая, над Силиконовой долиной пронеслись первые ласточки сотрудничества Apple и Intel - десктопы iMac и ноутбуки MacBook Pro, в основе которых лежат процессоры Intel Core Duo.

Что характерно - даже на десктопы "яблочники" постеснялись ставить горячие и не слишком быстрые Pentium 4 или Pentium D, отдав предпочтение более дорогим мобильным решениям. Хотя трудно вообще представить огромные и отнюдь не тихие кулеры современных настольных процессоров Intel в совмещенном с монитором изящном и тонком корпусе iMac - они там просто не поместятся. Да и имидж максимально комфортного решения при наличии такой жужжалки под ухом тоже пострадает.

Младшая из представленных настольных моделей iMac может похвастать двухъядерным процессором Intel Core Duo частотой 1,83 ГГц, памятью 512 Мб DDRII-667 ноутбучного формата SO-DIMM, HDD на 160 Гб, мультиформатным приводом DVD-RW и видеокартой на основе Radeon X1600 со 128 Мб памяти GDDR3. Обойдется такое счастье в достаточно скромную сумму $1299 (с учетом 17" LCD-дисплея с разрешением 1440x900 точек и



громкого имени Apple - действительно немного). Доплатив $400, потенциальный владелец получит двадцатидюймовый дисплей разрешением 1680x 1050 точек, процессор частотой 2 ГГц и жесткий диск на 250 Гб.

Ноутбуки MacBook Pro, разумеется, обойдутся дороже настольных систем, несмотря на экран меньшей диагонали и чуть более слабую начинку. Их цена стартует с отметки $1999. **- *Д.В.***

Электронно-лучевым - труба

У нас для вас тревожная новость, дорогие электронно-лучевые друзья! По данным серьезной компании Displaybank, в 2006 году коварные жидкокристаллические терминаторы окончательно положат вас на лопатки. Аналитики Displaybank советуют немедленно сдаться, потому как вы в меньшинстве: по прогнозам компании, в 2006 году в мире будет продано целых 125 млн. LCD-мониторов, и только 30,4 млн. - морально устаревших ЭЛТэшек. Что равняется примерно двадцати процентам от общего числа приговоренной к реализации продукции (155,4 млн. дисплеев). Скромно как-то. Особенно если учесть, что в 2005 году количество проданных CRT составляло почти 30 процентов от общего показателя продаж мониторов. Впрочем, если тип матрицы еще както волнует потребителей, то размер, по мнению все тех же аналитиков, значения не имеет - скромные по современным меркам семнадцатидюймовые модели стоят на столах у 61 процента пользователей ПК в мире, а считающимся стандартом девятнадцатидюймовым коробкам нашлось место лишь у 28 процентов компьютерщиков. **- *Bros.***

Кэшерная сделка

"Аэмди, дорогая, таки ты купишь у меня эту кэшерную технологию Зет-рам?" - спросила как-то раз у корпорации AMD научно-исследовательская фирма Innovative Silicon Inc, занимающаяся изобретением сверхбыстрых кэш-решений. "Шо за вопрос, Инновационный Силикон! Ты же знаешь, я люблю вкладывать деньги в разные выгодные дела!" - ответила корпорация AMD и протянула научно-исследовательской фирме Innovative Silicon Inc мешок с ароматной зеленью. Результатом сделки стало приобретение AMD лицензии на применение в своих будущих процессорах невероятной технологии Z-RAM, позволяющей увеличить объем кэш-памяти второго уровня ровно в пять раз без каких-либо инженерных ухищрений. С такой фантастической фишкой AMD наконец-то перегонит своего конкурента "Интел", снабжающего свои процессоры двухмегабайтными кэшем. Таким образом, AMD может рассчитывать на резкий скачок производительности своих процессоров, ведь сегодня редкая птица из семейства Athlon может похвастаться размером кэша больше, чем в один мегабайт.

Справедливости ради заметим, что покамест ни одного процессора с поддержкой Z-RAM AMD не анонсировала. Чем ответит конкурентам Intel пока тоже неизвестно. **- *Bros.***

Новый царь мониторовой горы



Гуманитарная помощь

Компания NVIDIA волевым маркетинговым решением лишила бабушек на скамейке перед вашим подъездом информационного повода жаловаться на дороговизну современных видеокарт. Противоядием от обвинений в "зажравшемся капитализме" служит свежеанонсированная видеокарта GeForce 7300 GS, зеленая цена которой - всего $99. По заявлениям инженеров компании, эта откровенно купированная версия больших и серьезных чипов сохранила все самые современные функции седьмого поколения GeForce и является самым лучшим решением в своей ценовой категории. Кто бы сомневался.

Видеокарта в инвалидной коляске работает на частоте в 550 Мегагерц (графическое ядро), а мощная память GDDR3 объемом в 128 Мегабайт шевелит извилинами со скоростью 800 Мегагерц, что является не такой уж и плохой инвестицией кровных девяноста девяти долларов. Также GeForce 7300 GS поддерживает новейшие технологии ShaderModel 3.0, (*см. игру Crysis*) и HDR (*см. игру Half-life 2: Lost Coast*). От конкурентов новый чип выгодно отличается филигранным техпроцессом - 90 нанометров. Можно с уверенностью сказать, что в категории "до ста долларов" эта видеокарта будет долгое время оставаться королем - пока не последует ответ лидера гонки, канадской корпорации ATI. **- *Bros.*** 

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР-2006

Суперкомпьютер 21 века - это:
1. Процессор "Эльбрус-2000".
2. Видеокарта от Bitboys.
3. Игра "Duke Nukem Forever".
Сборник "Компьютерные мифы"

Пришло время в очередной раз поднять тему конфигурации системного блока. Как всегда, на горизонте маячат новые технологии, которые будут доступны лишь через несколько месяцев. Но если мы будем ждать выхода каждой многообещающей новинки, перед тем как написать статью, то последняя никогда не появится.



Если это похоже на ваш компьютер - эта статья для вас

На этот раз формат материала будет несколько другой. Вместо подбора комплектующих под определенную сумму дензнаков (такой метод все же не идеален для промежуточных по цене решений), сначала будет указана минимальная конфигурация, реально пригодная для игрового применения, а затем рассмотрены варианты ее улучшения.

Разумный минимум

Для начала следует определиться с типом платформы, ибо AMD и Intel на настоящий момент достаточно существенно отличаются по используемым технологиям. Ведь, помимо традиционных процессора и матплаты, в графу отличий добавляется и память, поскольку AMD пока что используют старую DDR ("старая" - не значит "плохая"), а новые чипсеты Intel ориентированы на применение DDRII. Последняя практически не дает прироста производительности при существующих частотах шины процессора и высокой латентности, но выглядит более перспективно в плане дальнейшего апгрейда системы - ведь и AMD вскоре начнет использовать этот тип памяти (а Intel сейчас выпускает продукцию практически только под него). Цена же на DDRII уже практически не отличается от обычной DDR (а подчас даже чуть ниже).

В случае выбора процессора AMD стоит отдать предпочтение системе на основе Socket 939 с процессорами Sempron (благо они уже появились под этот разъем) и материнской плате на основе nForce 4 Ultra (как имеющей полную функциональную насыщенность и не слишком насилующую кошелек пользователя).

Для системы на основе Intel для данной минималистической ниши имеются только процессоры Celeron. Поскольку минимум у нас разумный, то под разъем LGA775 и на матплате с чипсетом Intel 945P для обеспечения перспектив апгрейда. Нынешние Celeron на ядре Prescott несколько проигрывают в игровых приложениях равнорейтинговым Sempron'ам как в номинале, так и в разгоне. Но такая ситуация может измениться с выходом этих процессоров на обновленном ядре CedarMill, которые получают такие бонусы, как увеличенный в два раза (до 512 Кб) кэш L2 и техпроцесс 0,065 мкм с меньшим энергопотреблением и высоким частотным потенциалом. По данным тестов предсерийных образцов, они способны разгоняться до 5 ГГц даже под штатным кулером. В итоге на "номинале" они, вероятно, не превзойдут Sempron с равным их частоте рейтингом, но вот разгонные перспективы для Celeron на ядре CedarMill выглядят крайне заманчиво (в первую очередь - благодаря увеличению кэш-памяти, малый объем которой у прежних Celeron'ов не позволял заметно увеличить производительность даже при значительном разгоне).

Брать менее гигабайта оперативной памяти для системы, ориентированной на что-то



Бокс Celeron D на ядре Prescott

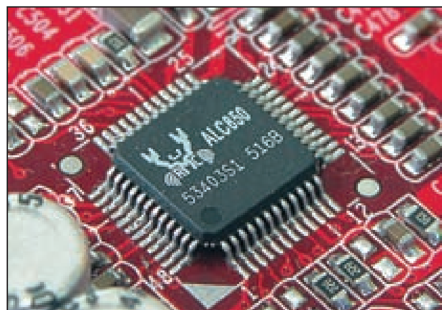
большее, нежели MS Office и Winamp, при нынешних невысоких ценах на память и прожорливости игр до "мозгов" совершенно неоправданно. Поэтому в конфигурацию включается две 512 Мб планки DDR400 для системы на основе AMD и пара полугиговых модулей DDRII-533 для системы Intel.

Жесткий диск и оптический привод, в принципе, стоит выбирать в зависимости от потребностей, поэтому в базовую конфигурацию включаем относительно бюджетные варианты: "винт" SATA II на 160 Гб (120 Gb дешевле всего на $5-10, а меньший объем по нынешним временам уже недостаточен) и простой DVD-ROM. Если же кому-то надо больше - придется докинуть деньжат (например, на мультиформатную "писалку" - порядка $20-25).

"Флоппик", в принципе, в настоящее время является натуральным рудиментом и наличие его совершенно необязательно.

Звук для начала сойдет и встроенный: для нынешних систем падение скорости в играх от использования встроенным кодеком ресурсов CPU не является фатальным. Но в дальнейшем все же желательно установить нормальную звуковую карту: разница интегрированного звука с качественными отдельными решениями не только в некотором приросте производительности в играх, но и в повышении качества звуковых эффектов.

	Система на основе AMD	Система на основе Intel
Корпус	ASUS Ascot 6AR2/360 ($81)	ASUS Ascot 6AR2/360 ($81)
Материнская плата	DFI NF4 ULTRA INFINITY ($95)	GigaByte GA-8I945P-G ($107)
Процессор	AMD Sempron 3000+ Socket 939 OEM ($115)	Intel Celeron D 2667 МГц (model 331) LGA 775 BOX ($87)
Кулер	GlacialTech Igloo 7200Pro ($11)	BOX (в комплекте с процессором)
Оперативная память	2x512 Мб DDR400 Kingston KVR400X64C3A-512 ($98)	2x512 Мб DDRII-533 Kingston KVR533D2N4/512 ($96)
Жесткий диск	120 Gb Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ SATA2 ($80)	120 Gb Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ SATA2 ($80)
Оптический привод	DVD-ROM Teac DV-516G ($24)	DVD-ROM Teac DV-516G ($24)
Видеокарта	128Mb PCI-E X700 Sapphire OEM ($110)	128Mb PCI-E X700 Sapphire OEM ($110)
Звук	on-board	on-board
Итого	$614	$585

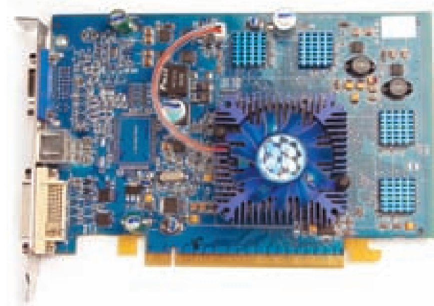


Вот эта крохотулька пытается обеспечить достойный звук. Успехи не впечатляют...

Вопрос о видео для бюджетной игровой системы является, пожалуй, наиболее острым. С одной стороны, именно от видеокарты в наибольшей степени зависит скорость игр. С другой - огромный ассортимент самых разных графических карт, зачастую ощутимо отличающихся по скорости при близкой цене. В любом случае, стоит забыть о картах серий GeForce FX и Radeon 9xxx - они уже не способны обеспечить достойную играбельность во многих современных играх, а выгода в цене перед картами следующего поколения ощущается несильно. В качестве варианта-минимум стоит рассматривать Radeon X700 и GeForce 6600 (цена этих карт сейчас плавает около отметки в $100).



Разумный видеоминимум позволит нормально играть в современные игры...





В отношении GeForce 6600 есть нюансы. Наибольшего внимания заслуживают карты на основе GeForce 6600 DDRII с более быстрой памятью и, соответственно, чуть большей ценой - такая карта при разгоне чипа (которым славится GeForce 6600) совсем немного проигрывает заметно более дорогой GeForce 6600 GT. Но есть и ужасная подстава под названием GeForce 6600 VE, которая реально слабее, чем даже GeForce 6200 (4 конвейера и 2 вершинных процессора против соответственно четырех и трех у GF 6200, когда полноценные GeForce 6600 имеют 8 конвейеров и 3 "вершинника"). Такие карты не стоит покупать ни в коем случае, даже несмотря на дешевизну.



...но что-то более мощное будет только на пользу

В данной конфигурации при наличии дополнительных средств, превышающих стоимость базового "системника", в первую очередь стоит усилить именно видеоподсистему. Это позволит добиться наибольшего прироста скорости в играх. В целом такая конфигурация "переварит" видеоускорители вплоть до уровня GeForce 6800 или X800 GTO. Далее уже стоит озаботиться более мощным процессором.

Напоследок - основа всего, то есть корпус. Наверное, все читатели уже знают пылкую страсть автора этих строк к качественным корпусам и блокам питания. Тут излишняя экономия вредна более, чем в любой другой сфере, поскольку дешевые БП, в отличие от всего остального железа, категорически уступают своим более дорогим собратьям и практически никогда не дотягивают до заявленных характеристик. А утащить за собой в могилу они могут практически все содержимое системного блока (и даже гарантия тут может помочь не всегда: попробуйте доказать, например, что процессор сгорел из-за некачественного БП, а не от переразгона).


Sempron 3000+ Socket 939, установленный на матплату

Поэтому на этом, дорогие читатели, не рекомендую экономить категорически. Сэкономленные 20-30 долларов вполне могут привести к потере 200-300, и с еще большей вероятностью - к потере времени и нервов из-за нестабильной работы системы. Поэтому в этой категории рекомендации сводятся к, пожалуй, наиболее дешевому среди качественных и функциональных корпусов ASUS Ascot 6AR2 с 360-ваттным блоком питания. Корпуса InWin стоят дешевле при вполне достойном качестве (пожалуй, наиболее доступные решения из числа не имеющих существенных нареканий ни по самим корпусам, ни по БП). Однако в нашей стране их обычно можно найти лишь с блоками питания старого формата ATX 1.3 с 20-контактным основным разъемом питания (на русскоязычном сайте производителя БП стандарта ATX 2.2 вообще не представлены, хотя на американском имеются). Тогда как для современных систем, обладающих завидным аппетитом на ток по линии 12 вольт, крайне желательны именно БП стандарта ATX 2.2 с 24-контактным разъемом питания. Применение переходника с 20 на 24 контакта для БП ATX 1.3 не поможет: вторую двенадцативольтовую линию в блок питания (в чем, собственно, и состоит основное отличие ATX 2.2 от старого ATX 1.3) он не добавит.

Комментарии по базовым конфигурациям:

- система на AMD выходит чуть дороже (и ощутимо мощнее) за счет процессора: моделей Sempron под Socket 939 младше 3000+ нет. Примерно сопоставимый с этим “камнем” по скорости Celeron D 3,2 ГГц (model 351) обойдется около $130, что сделает систему на основе Intel более дорогой;

- выход Celeron на ядре CedarMill повысит привлекательность варианта на основе Intel для пользователей, не чурающихся разгона, да и для остальных тоже будет лучшим вариантом, нежели Celeron на ядре Prescott;

- общая перспективность обоих вариантов примерно равна: Intel морально устареет осенью (т.к., очевидно, новые процессоры Conroe не встанут на i945), а AMD даже раньше (с выходом систем под Socket M2 в первом полугодии - но их разница в скорости с нынешними Socket 939 вряд ли будет большой), однако проживут эти системы при сохранении достаточной производительности заметно дольше.

В целом, как видим, минимально достойный системный блок, пригодный к дальнейшему апгрейду и сохраняющий полную актуальность примерно на год, обойдется порядка $600. С учетом апгрейда такая система без коренных переделок проживет 2-3 года в случае последующей замены процессора (в т.ч. и на двухъядерные, под которые ожидается “заточка” будущих игр) и видеокарты, сохраняя приемлемый уровень производительности.

Денег мало, но играть хочется

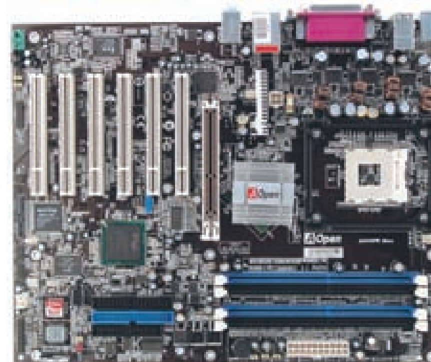
Отдельно стоит рассмотреть максимально бюджетную систему, ориентированную на игровое применение. Хотя лично автору не представляется разумным брать компьютер, лишенный перспектив дальнейшего заметного улучшения с относительно малыми затратами, но для ряда читателей такой вариант может оказаться весьма желательным в случае, когда экономия сегодня важнее потери большей суммы завтра при необходимости нарастить мощность системы.

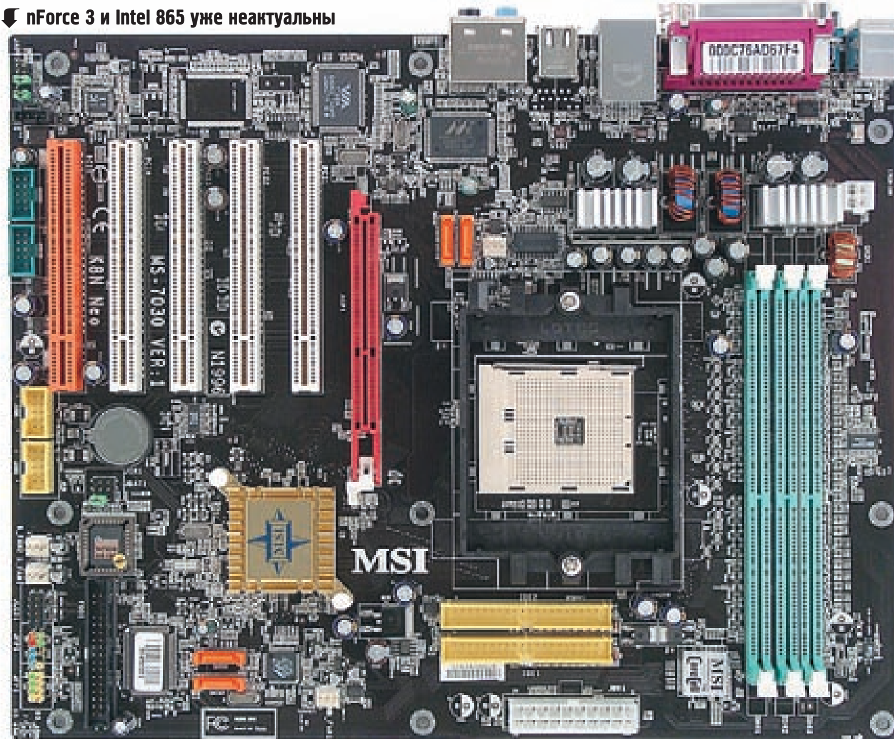
Разница с вариантом, освещенной в части “Разумный минимум” по производительности, будет невелика при довольно-таки ощутимом отличии в цене.

Есть две принципиальных альтернативы сверхдешевой игровой системы:

- максимальная дешевизна: процессор на более старой и дешевой материнской плате и видеокарта под разъем AGP (скажем, “мамка” на nForce 3 250 под Socket 754 для AMD и на i865PE для Intel). В данном случае возможностей к дальнейшему серьезному апгрейду не просматривается: нельзя использовать двухъядерные процессоры, путь к наиболее мощным видеокартам, ныне выходящим только под PCI-E, тоже закрыт. В перспективе можно собрать без замены матплаты достаточно мощную (хоть и не топовую) систему сегодняшнего для. Но задела на завтра уже нет.

- небольшая переплата за перспективность: чипсет nForce 4-4x под Socket 754 для AMD и i915P для системы на Intel. В этом случае все также нет возможности установки двухъядерных процессоров, но зато появляется слот PCI-E x16, имеющий большие перспективы по апгрейду видеоподсистемы (да и при смене матплаты можно будет перенести видео на новую систему). Для





nForce 3 и Intel 865 уже неактуальны

	Система на основе AMD	Система на основе Intel
Корпус	Microtech Step Prestige Domino 350 Вт ($36)	Microtech Step Prestige Domino 350 Вт ($36)
Материнская плата	DFI NF4X INFINITY ($78)	GigaByte GA-8I915P ($91)
Процессор	AMD Sempron 2500+ Socket 754 BOX ($76)	Intel Celeron D 2533 МГц (model 326) LGA 775 BOX ($81)
Кулер	BOX	BOX
Оперативная память	1x512 Мб DDR400 Kingston KVR400X64C3A-512 ($49)	1x512 Мб DDRII-533 Kingston KVR533D2N4/512 ($48)
Жесткий диск	80 Гб Samsung SpinPoint HD080HJ SATA2 ($56)	80 Гб Samsung SpinPoint HD080HJ SATA2 ($56)
Оптический привод	DVD-ROM Teac DV-516G ($24)	DVD-ROM Teac DV-516G ($24)
Видеокарта	128Mb PCI-E X700 Sapphire OEM ($110)	128Mb PCI-E X700 Sapphire OEM ($110)
Звук	on-board	on-board
Итого	$429	$446


Celeron D и Sempron: конкуренты-"бюджетники"

системы на i915P также можно сохранить более перспективную память DDRII.

Поскольку разница в цене между этими вариантами изначально невелика (и дополнительно нивелируется более низкой ценой "младше-средних" PCI-E видеокарт в сравнении с аналогами под AGP), рассмотрен будет второй вариант.

Многим, конечно, придется пожертвовать. Корпус меняем на Microtech серии Step Prestige (но не просто Step - их БП Sparkman даже по заявленным характеристикам ниже всякой критики, тогда как Power Master у первых хоть на что-то годится). Уменьшаем вдвое объем памяти (твердо пообещав себе докупить позже при первой возможности - для комфорта и работы, и игр - наибольшая потеря в данной конфигурации). Скрепя сердце, расстаемся с третью объема HDD. Насмерть стоят лишь DVD-ROM (без него все же нынче никуда, да и выигрыш копеечный) и видеокарта (поскольку с чем-то более слабым это уже будет не игровой компьютер, а печатная машинка для офиса).

Заметно, что, несмотря на все обрезания конфигурации, цену удалось сбросить лишь на четверть при ощутимом снижении функциональности и перспективности системы. Поэтому стоит лишний раз подумать перед тем, как приобретать подобный вариант: может, все-таки есть возможность найти эти недостающие $150 (пусть даже для этого придется на месяц отложить покупку)?

Золотая середина

Такая конфигурация традиционно включает процессор среднего уровня из старшей линейки, видеокарту уровня "выше среднего" (но не топ-модель) и отдельную качественную звуковую карту.

Чипсет вполне можно оставить прежним, поскольку отличий для обычного пользователя между i945P и i955X или nForce 4Ultra и nForce 4 SLI нет (кроме, разве что, худшего разгонного потенциала младшей версии чипсета Intel), поскольку использование возможностей SLI или CrossFire на средних системах неоправданно, а в остальном функциональность почти равна. Для более высокоуровневой системы обычно выбирают "мать" из числа более продвинутых (большая функциональность, лучшие возможности разгона и т.п.). Но, если ни разгонный потенциал, ни дополнительные контроллеры на плате не критичны, можно применить и бюджетные платы, указанные в первом варианте).



Процессор для систем такого уровня обычно выбирается максимальный в линейке перед резким скачком вверх цены на следующую модель. На момент написания статьи для Intel это Pentium 4 3200 МГц model 640 за $235 (предыдущая model 630 - $195, а следующая model 650 - $290). На процессоры линейки AMD цена повышается достаточно плавно с шагом по $30-40 вплоть до Athlon 64 3800+ (лишь старший "одноядерник" Athlon 64 4000+ уходит в ценовой отрыв примерно на $70). Для сохранения близкого уровня производительности систем остановимся на равнорейтинговом с Intel'овским вариантом Athlon 64 3200+ (хотя при прочих равных A64 показывают себя в играх лучше, нежели P4).

Для видеоподсистемы в настоящий момент наиболее перспективной картой в ценовых рамках до $300 является GeForce 6800 GS, пришедшая на смену ветерану 6800 GT, обладающая практически той же производительностью, но стоящая на 15-20% дешевле. Несколько более быстрые карты семейства Radeon X850 стоят уже дороже $300 и не имеют поддержки SM 3.0, X800 XL немного медленнее при чуть более низкой цене, но опять же - нет третьих шейдеров, а более слабые карты уже не в полной мере соответствуют возможностям системы. Конечно, GeForce 7800 GT или Radeon X1800 XL смотрелись бы на этой конфигурации еще лучше, но для рассматриваемого базового варианта они уже дороговаты (но если есть деньги - самое оно).



Памяти для начала хватит и того же гигабайта (при необходимости можно будет надставить еще, а пока что этого объема достаточно для большинства приложений).

Жесткий диск и оптический привод стоит "повысить в классе": для такой системы диск менее 200 Гб (а лучше все 250 - разница в цене невелика) уже несерьезен, как и отсутствие возможности записи DVD.

Корпуса Chieftec - также весьма достойный выбор для серьезной системы

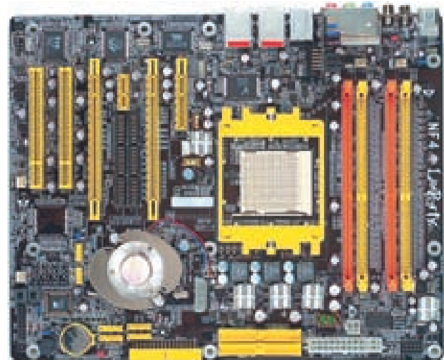


	Система на основе AMD	Система на основе Intel
Корпус	Thermaltake Swing 430 Вт ($95)	Thermaltake Swing 430 Вт ($95)
Материнская плата	DFI LANPARTY UT nF4 Ultra-D ($137)	GigaByte GA-8I945P Pro ($155)
Процессор	AMD Athlon 64 3200+ Socket 939 BOX ($220)	Intel Pentium 4 3200 МГц (model 640) LGA 775 BOX ($235)
Кулер	BOX	BOX
Оперативная память	2x512 Мб DDR400 Kingston KVR400X64C3A-512 ($98)	2x512 Мб DDRII-533 Kingston KVR533D2N4/512 ($96)
Жесткий диск	250 Гб Western Digital 2500JS SATA2 ($108)	250 Гб Western Digital 2500JS SATA2 ($108)
Оптический привод	NEC DVD±RW ND-3550A ($48)	NEC DVD±RW ND-3550A ($48)
Видеокарта	256 Мб MSI NX6800GS-TD256E Retail ($230)	256 Мб MSI NX6800GS-TD256E Retail ($230)
Звук	Creative Audigy 2ZS OEM ($60)	Creative Audigy 2ZS OEM ($60)
Итого	$996	$1027

С учетом более прожорливых процессора и видеокарты желательно повысить мощность БП до 400 Вт и выше.

Комментарии по базовым конфигурациям:

- на системе AMD, пожалуй, лучшая (и одна из самых дорогих) плата на nForce 4 Ultra, уже давно записанная в “живые легенды”, тогда как для системы Intel плата средненькая (лучшие варианты на i945P стоят уже на уровне младших вариантов i955X - т.е. около $170-180, что еще более увеличивает разницу в цене).



Итак, наблюдаем очередное подтверждение известного на протяжении уже многих лет факта: хороший “системник” всегда стоит штуку баксов.

Нет предела совершенству

Даже последний из описанных вариантов (включая дополнения по возможным улучшениям) дает огромный простор для дальнейшего наращивания мощности системы: двухъядерный процессор, RAID-массив жестких дисков, использование CrossFire или SLI с парой X1900 XTX или GeForce 7800 GTX (в случае приобретения соответствующей матплаты), меганавороченный корпус вроде Thermaltake Kandalf, “звуковуха” семейства Creative X-Fi, TV-тюнер и многое другое... Только бы кошелек выдержал.

Но, полагаю, что те, кого явно не устраивают приведенные базовые конфигурации (от объема дисковой подсистемы, необходимости “оверклокерской” памяти или установки дополнительных плат расширения до категорического неприятия дизайна корпуса), смогут и сами определиться в дальнейшем выборе. Как и те, кому нужна сверхкрутая “тачка” по последнему слову техники, круче которой только горы и вареные яйца: достаточно просто сказать в крупном магазине с хорошим ассортиментом, чтобы собрали все самое лучшее и дорогое в самый лучший и дорогой корпус с самым мощным блоком питания

Ну а для всех остальных желающих в ближайшее время приобрести себе нового железного друга, надеюсь, информации будет достаточно. Н





Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ATI МЕНЯЕТ ЛИДЕРА

Семейство X1800 в линейке видеокарт ATI оказалось "калифом на час". Прошло каких-то три месяца с момента его официального анонса - и вот уже X1800 списаны на свалку истории, смененные в производстве "расширенной и дополненной" линейкой X1900.

Ассортимент предложенных публике видеокарт изначально шире, чем у предшественника. В наличии сразу три линейки: X1900 (обычные видеокарты, аналогичные по функциональности прежним X1800), X1900 CrossFire (карточки, заточенные на использование двух видеокарт в одной системе, до чего X1800 так и не дошли) и All-In-Wonder X1900 (вариант со встроенным TV-тюнером).

Работа видеокарт нового поколения в режиме CrossFire реализуется аналогично с семейством X800/X850: карта в варианте CrossFire Edition, к которой специальным кабелем подключается ведомая обычная карта.

Основное отличие X1900 от X1800 заключается в утроенном числе блоков работы с пиксельными шейдерами: теперь их не 16, а целых 48 - вдвое больше, чем на флагманских картах NVIDIA, что уводит X1900 в ощутимый отрыв в играх с активным использованием пиксельных шейдеров. Если верить данным ATI, незначительное отставание новых карт имеется лишь в играх на движке DOOM 3, но это мы еще проверим на практике (обзор "живых" представителей семейства X1900 ждите в следующем номере). В остальном архитектура новинок аналогична предшественнику: шина памяти 256 бит, 16 текстурных блоков, 8 вершинных процессоров.

На момент начала продаж 24 января имелись следующие модификации видеокарт:

- Radeon X1900 XTX (частоты чипа/памяти 650/1550 МГц, 512 Мб GDDR3) за $649;
- Radeon X1900 XT (частоты чипа/памяти 625/1450 МГц, 512 Мб GDDR3) за $549;
- Radeon X1900 CrossFire (частоты чипа/памяти 625/1450 МГц, 512 Мб GDDR3) за $599;
- All-In-Wonder X1900 ("приторможенная" версия со встроенным TV/FM-тюнером) за $499.

Как и для X1800, заявляется превосходство карт ATI в качестве полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации, а также расширенные возможности работы с видео за счет поддержки технологии Avivo.

Однако можно предположить, что X1900, как и его предшественник, будет иметь проблемы в играх с использованием вершинного текстурирования: о поддержке этой функции, не предписанной стандартом SM 3.0 в качестве обязательной, ничего не сказано, хотя она и используется в ряде игр.



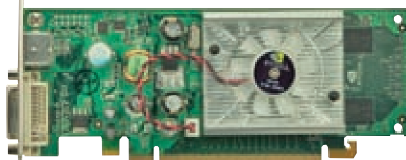
СКРОМНЫЙ ДЕБЮТАНТ NVIDIA

Компания из Санта Клары пока еще не подготовила своего "ответа Чемберлену" в высшем классе (выход G71 ожидается в марте), но представила новинку в секторе бюджетных видеокарт - GeForce 7300 GS.

"Обрезок" седьмого "жыфорса" имеет достаточно мощный для бюджетного решения чип с четырьмя конвейерами и тремя вершинными процессорами, работающий на частоте 500-600 МГц (зависит от конкретного производителя). Объем и частота набортной памяти (используются довольно быстрые модули GDDR2 и GDDR3) также могут варьироваться производителями. Память может быть расширена за счет применения технологии TurboCache.

Увы, имеющиеся задатки производительности убиваются на корню просто-таки неприличной для 2006 года шиной памяти шириной 64 бита. Отдавать за такую карту почти те же деньги, которые просят за куда более перспективные GeForce 6600, - явно не лучший выбор для желающих не только печатать тексты.

Добро пожаловать в офис... в Microsoft Office!

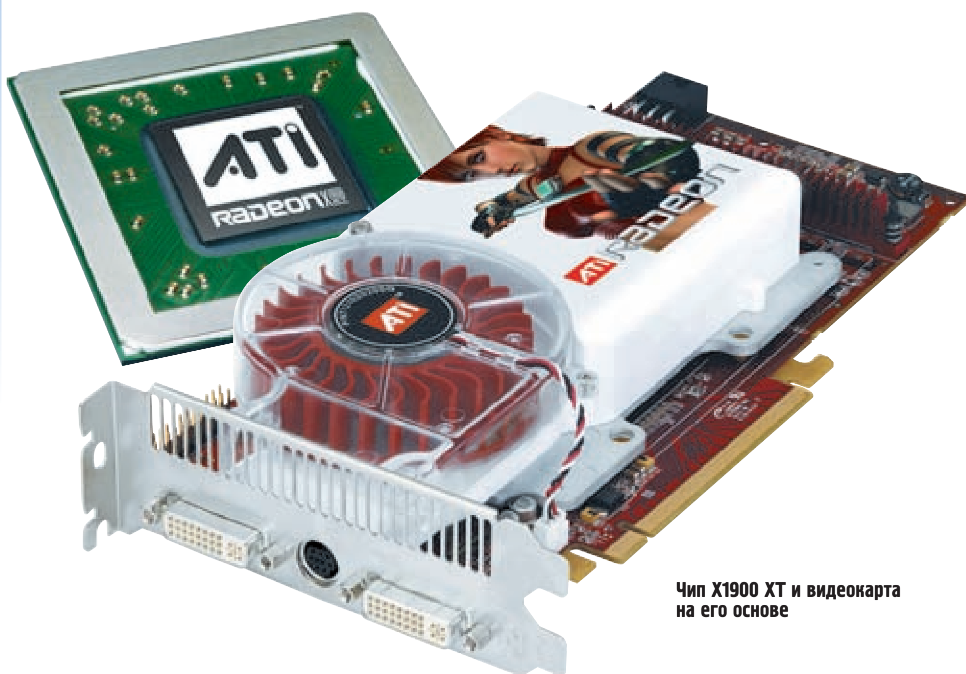


НЕ ТОЛЬКО ВИДЕО...



Предсерийная матплата на чипсете RD580 под Socket 939

Помимо видеокарт компания выпустила также и новый набор системной логики RD580. Новый чипсет, получивший название CrossFire Xpress 3200, имеет варианты как для платформы Intel LGA775, так и для AMD Socket 939. Основной фичей свежего чипсета является поддержка 44 линий PCI-E (рекорд на настоящий момент), что позволяет организовать видеоподсистему с использованием технологии CrossFire по схеме 16+16 и еще 12 линий остаются в запасе. Поскольку этих линий избыточно много для дополнительных слотов расширения PCI-E x1 и x4, часть из них используется для повышения скорости обмена между видеокартами в режиме CrossFire (обещается, что "видяхи" среднего уровня смогут работать совместно, используя только эти линии, тогда как старшим решениям придется-таки использовать соединение карт через кабель).



Чип X1900 XT и видеокарта на его основе

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ВИДЕОМИКС

В этот раз к нам на растерзание попали очередные три видеокарты: PowerColor Radeon X800 GTO16, PowerColor Radeon X1300 и XFX GeForce 6600 DDR2. Сравнивать их производительность просто некорректно, однако в ближайшем будущем близких конкурентов из числа не рассмотренных ранее не ожидается. Однако время не ждет - обозреваем, что есть.

PowerColor Radeon X800 GTO16 — $190

Наиболее производительная в этом тестировании и весьма интересная сама по себе видеокарта.

Начнем с того, что название, в котором присутствует индекс X800 GTO, - не более чем маскировка. Тактовые частоты и шина памяти действительно соответствуют этой карте (частота чипа - 400 МГц, а 256 Мб памяти GDDR3 "молотят" на 980 МГц). Однако она имеет не 12, а 16 конвейеров - т.е. мы имеем дело с натуральным X800 XL, скрывающимся под аббревиатурой более дешевой карты. Единственное отличие от "настоящего" X800 XL заключается в цене, которая у X800 GTO16 ниже примерно на $50.

Система охлаждения карты непритязательна: простенький алюминиевый радиатор с толстыми ребрами и довольно большой вентилятор. Из-за невысокой эффективности радиатора большие размеры "вентиля" не особо помогают в снижении шума: он вынужден крутиться на довольно высоких оборотах для обеспечения приемлемой температуры. Но под нагрузкой она все равно достигает 75 градусов (весьма немало с учетом четырех корпусных вентиляторов тестовой системы), а при небольшом разгоне зашкаливает за 80.

Кстати, о разгоне. Отрадой оверклокеров этой карте не стать: стабильной работы удалось добиться лишь на частотах чипа и памяти 430/1050 МГц. Впрочем, чип R430 никогда не славился высоким частотным потенциалом и "настоящий" X800 XL от нашего сегодняшнего героя ничем в этом плане не отличается.

Однако 16 конвейеров за менее чем $200 все равно остаются весьма "вкусным" предложением: самые недорогие альтернативы (Radeon X800 XL, GeForce 6800 GS) стоят около $250.

PowerColor Radeon X1300 256 Mb GDDR2 — $125

Еще одна карта ATI производства все той же PowerColor. Однако по привлекательности вряд ли она может сравниться с первой: конкурент GeForce 6200 по цене всего в 1,5 раза ниже соперника GeForce 6800 GT выглядит весьма странно...

Видеокарта обладает весьма скромными габаритами и энергопотреблением (всего лишь по четверке текстурных блоков и пиксельных процессоров и два вершинных процессора). Охлаждение чипа обеспечивается маленьким радиатором из анодированного алюминия золотистого цвета с небольшим и весьма тихим вентилятором. Термоконтроля видеокарта не имеет, да и при скромных аппетитах и нагреве чипа X1300 он ей не особо и нужен.

Пусть не внушает напрасных надежд надпись на коробке "GDDR2". "G" там и не пахло: стоят обычные микросхемы DDR2, применяемые в модулях оперативной памяти (что, кстати, и написано на наклейке с обратной стороны платы). Несмотря на название, память GDDR2 основана на технологии DDR, а не DDR2 (принципы последней использует GDDR3), и достижение обычных для GDDR2 частот порядка 800-900 МГц на модулях простой DDR2 вызывает сомнения. Судя по маркировке, время доступа примененных микросхем Hynix составляет 3,6 нс, что соответствует частоте 550 МГц. Впрочем, DDR2 известна хорошей масштабируемостью по частотам, так что нет ничего невозможного. Но известно, где бывает бесплатный сыр: за высокие частоты DDR2 приходится платить завышенными таймингами, что тоже не есть хорошо.

К сожалению, разогнать память с использованием утилит ATI TrayTools 1.05.815 и ATITool 0.25 Beta 11 не удалось (первая вообще не смогла разогнать ничего, вторая - только чип), так что выяснить реальный частотный предел памяти не получилось. Увы, пока еще далеко не все твикеры научились корректно работать с семейством X1000.

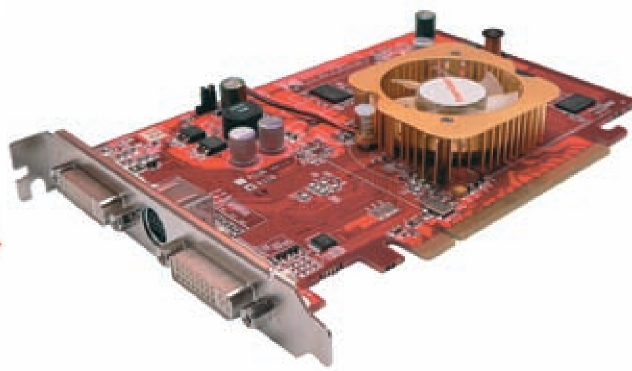
Разгон же по чипу оказался просто великолепен: 650 МГц вместо штатных 450. Однако, несмотря на почти 50% прибавки частоты GPU, скорость выросла всего на 10% без использования охочих до ПСП (пропускной способности памяти) опций улучшения картинки - все уперлось в медленную память.

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

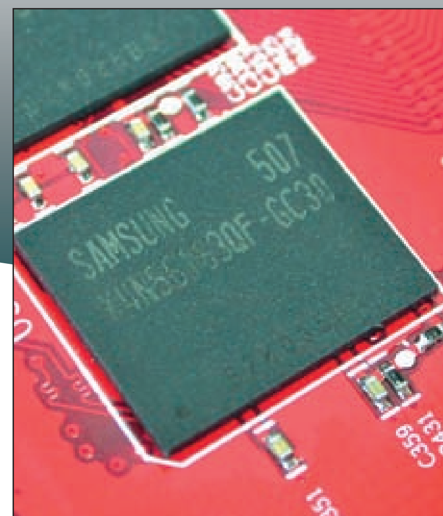
Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт
Материнская плата: DFI LanParty nF-4 SLI-DR (nForce 4 SLI, драйвер чипсета 6.70)
Процессор: Athlon 64 X2 3800+ @ 2400 МГц (4600+)
Память: 2x512 Мб OCZ Gold DDR500 (работа в режиме DDR480 с таймингами 2,5-3-3-8 (1T))
HDD: Seagate 160 Гб 7200 rpm SATA NCQ
Оптический привод: DVD-RW SONY DW-Q30A
Звуковая карта: Creative Audigy 2ZS
ОС: Windows XP Pro (Russian, SP2)
Драйверы видео:
- NVIDIA ForceWare 81.98
- ATI Catalyst 6.1

Настройки "качество", вертикальная синхронизация отключена, оптимизации включены.





Видеокарта\ Приложение	PowerColor X800 GTO16	PowerColor X1300	XFX GeForce 6600 DDR2
3DMark05 1024x768	4918	1984	3015
3DMark05 1280x1024	4101	1516	2395
3DMark05 1600x1200	3374	1197	1931
3DMark05 1024x768 AA4x и AF16x	3902	1483	2301
3DMark05 1280x1024 AA4x и AF16x	3047	1093	1695
3DMark05 1600x1200 AA4x и AF16x	2448	746	1162
DOOM3 1024x768	58	16	35
DOOM3 1280x1024	40	5	23
DOOM3 1600x1200	27	3	16
FarCry 1024x768	75	28	45
FarCry 1280x1024	51	17	33
FarCry 1600x1200	39	7	29
Перл Харбор 1024x768	41	16	28
Перл Харбор 1280x960	30	8	20
Перл Харбор 1600x1200	20	-	14



Так выглядит GDDR2

XFX GeForce 6600 DDR2 $125

Подобный путь развития для GeForce 6600 напрашивался давно: отличный частотный потенциал чипа сдерживала медленная память (некоторые производители и раньше выпускали "экстремальные" версии GeForce 6600 с GDDR2 и даже GDDR3, но тогда это было не слишком распространенной частной инициативой отдельных производителей).

Теперь же NVIDIA узаконила подобную практику, анонсировав GeForce 6600 DDR2 (кстати, хотя в названии карты используется формулировка DDR2, сами микросхемы при этом стандарта GDDR2 - т.е. сложилась ситуация, обратная имеющейся с PowerColor Radeon X1300).

Возвращаясь к нашей карте, можно отметить традиционный для XFX синий текстолит и столь же традиционно поднятые в сравнении со стандартом NVIDIA частоты (чип работает на частоте 400 МГц против стандартных 350, 256 Мб памяти GDDR2 - на стандартных 800 МГц).

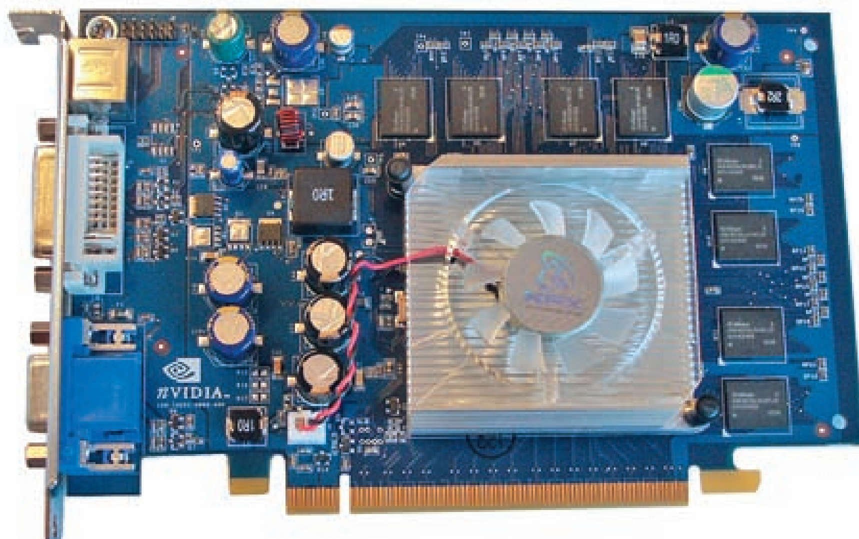
Система охлаждения GeForce 6600 DDR2 от XFX представлена скромным алюминиевым радиатором с тихим вентилятором. Учитывая то, что чип NV43 достаточно "горяч", охлаждение могло бы быть и посолиднее. Однако даже такой вариант позволяет видеочипу не только работать на штатной частоте, но и довольно неплохо разогняться (стабильные частоты работы составили 520/910 МГц) - и в разгоне такая карта уже почти не уступает полноценной GeForce 6600 GT на штатных частотах 500/1000 МГц.

Результаты тестов

Наш тестовый пакет пока остался прежним (хотя в ближайшее время набор тестов будет существенно обновлен):

- 3DMark05 (версия 1.2.0): разрешение 1024x768, 1280x1024, 1600x1200, настройки по умолчанию и с активированными AA4x и AF16x;
- DOOM3 (версия 1.3, локализованная): настройки "Высоко", AA4x, AF8x, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1600x1200;
- FarCry (версия 1.33, локализованная): максимальные настройки, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1600x1200, AA4x, AF8x;
- "Перл Харбор" (версия 4.02m): Water=2, Forest=3, Effects=1, AA4x, разрешение 1024x768, 1280x960, 1600x1200.

Поскольку видеокарты напрямую друг с другом не конкурируют и относятся к разным сегментам рынка (равная цена X1300 и GeForce 6600 DDR2 - лишь следствие жадности наших продавцов, не спешащих снижать цену вслед за самой ATI), комментарии к каждому тесту излишни.



Итог

Все же нельзя не сказать пару слов о перспективности покупки каждой из этих видеокарт.

Откровенно не соответствует требуемой за него цене Radeon X1300. По скорости он не способен соперничать даже со старой GeForce 6600 с памятью DDR нигде, кроме синтетических тестов. ATI позиционирует эту карту как соперника GeForce 6200. Но трудно соревноваться с GF6200, имея розничную цену выше, чем GF6600...

GeForce 6600 DDR2 выглядит на порядок привлекательнее X1300 по всем параметрам: равная цена, намного более быстрая память и в итоге - огромный разрыв в производительности. Весьма удачная недорогая альтернатива для GeForce 6600 GT. Стоит отметить, что картами на основе GeForce 6600 DDR2 уже занялись многие производители. Но следует перед покупкой убедиться, что чип не обрезан по конвейерам, а шина памяти имеет ширину 128 бит, а не 64 (полки магазинов завалены подобными кастратами от Palit по весьма невысокой цене - но проигрыш в скорости в итоге выйдет куда больше, чем экономия при покупке). Саму же память GDDR2 от DDR можно отличить с первого взгляда на видеокарту: маленькие квадратики упаковки BGA у первой и большие прямоугольники TSOP с ножками вдоль длинных сторон - у второй.

Ну, а X800 GTO16 показывает просто великолепную производительность для своей цены и вряд ли на настоящий момент имеет достойного конкурента в "полутяжелом весе" по сочетанию этих параметров. Единственное, что огорчает - слабая доступность карты на отечественных прилавках. 

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ



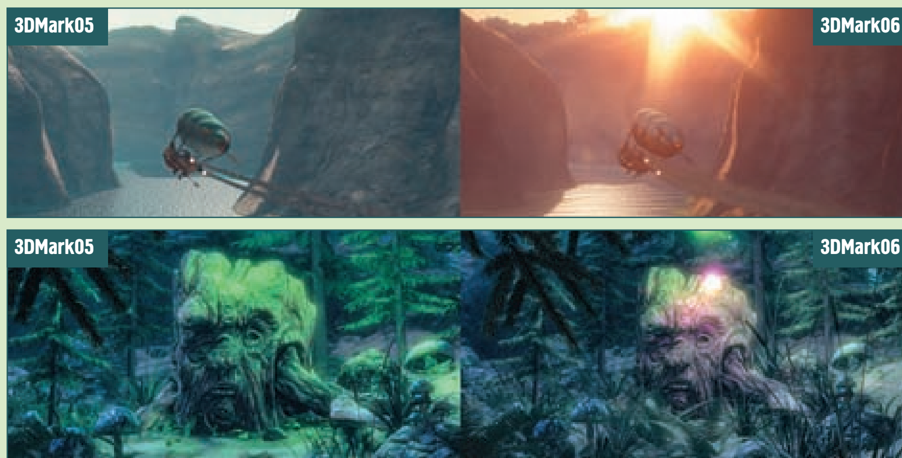
3DMark05 SE?

Официально, конечно, новый тестовый пакет FutureMark называется 3DMark06. Однако вариант с обзыванием его 3DMark05 SE возник не на пустом месте: три игровые сцены из четырех представляют собой переделанные (в основном за счет усложнения условий освещения), но вполне узнаваемые аналоги из прошлой версии, да и многие из дополнительных тестов похожи на своих предшественников как две капли воды.

Основным отличием новинки является активнейшая поддержка последних графических технологий Shader Model 3.0 и HDR и учет в итоговом результате тестов CPU. Официальные системные требования также ощутимо возросли: теперь для запуска теста требуется процессор 2,5 ГГц, 1 Гб ОЗУ и видеокарта с поддержкой SM 2.0 и объемом памяти не менее 256 Мб.

Впрочем, на деле все не так страшно: как уже проверили энтузиасты, запускается он и на Pentium III, и с 512 Мб оперативки, и со 128-метровыми видеокартами. Правда, без поддержки вторых шейдеров обойтись не удастся, а для того, чтобы увидеть пару тестов (и получить за них баллы), потребуется и поддержка карточкой SM 3.0.

Но - ближе к делу. Основной тестовый пакет сейчас включает три труппы по два теста. Первая группа - производительность видеокарты с использованием SM 2.0, вторая - производительность CPU, и третья - производительность видеокарты с использованием SM 3.0 и HDR.



Тесты SM 2.0

Здесь представлены уже знакомые нам по 3DMark05 сцены Return to Proxycon и Firefly Forest.

Изменения Return to Proxycon заключаются в использовании увеличенного количества источников света, применении "продвинутых" каскадных и кубических карт теней и улучшенной детализацией моделей (последнее можно отнести ко всем тестам, доставшимся "по наследству").

Усложнение сцены Firefly Forest обеспечено за счет добавления второго светлячка и более сложного обсчета отражений.

Тесты CPU

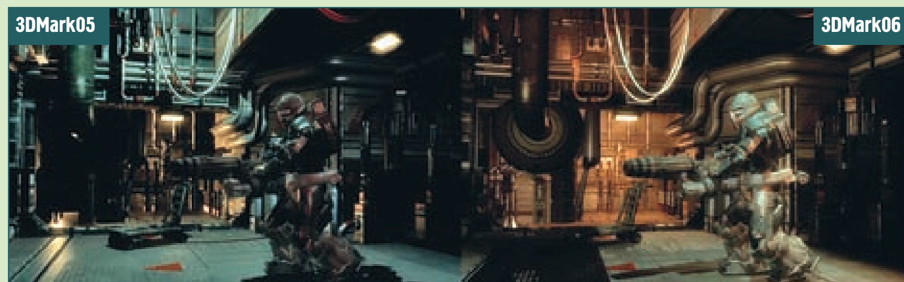
Эти бенчмарки основаны на новой игровой сцене Red Valley (также использующей SM 2.0). При тесте обсчитываются действия 87 быстродвижущихся ботов, атакующих маячащую вдалеке крепость, а также обсчитывается значительный объем игровой физики (тест "заточен" на применение упоминавшегося в нашем журнале физического ускорителя AGEIA PhysX, а также весьма благосклонен к технологии Hyper-Threading и особенно - к двухъядерным процессорам).

Частота смены кадров обоих процессорных тестов ограничена двумя в секунду для обеспечения сопоставимых нагрузок на разные процессоры. Первый тест максимально напрягает поиск путей ботами и чаще синхронизирует действия AI (продолжительность теста 40 кадров). Второй тест отличается меньшей нагрузкой на процессор и большей продолжительностью (60 кадров).

В платных версиях пакета Advanced и Professional в эту мини-игру можно даже сыграть самому, постаравшись за пять минут извести максимальное количество снующих между стенами каньона ботов.

Тесты SM 3.0 и HDR

Первым из них идет старый знакомый по прошлому "марку" - Canyon Flight, вторым - новый тест Arctic Freeze, демонстрирующий заброшенную полярную станцию.



Собственно, само название этой группы тестов говорит о том, что можно в них увидеть: еще более навороченные, чем в первых сценах, эффекты освещения, обусловленные использованием High Dynamic Range. Сцена с летучим кораблем преобразилась, пожалуй, больше любой другой: насыщенные цвета, слепящее HDR-солнце, растительность у кромки воды... разве что монстр стал излишне веселенького оттенка.

Остальные тесты пакета не учитываются при расчете результата и представляют лишь теоретический интерес для тех, кому интересна скорость заполнения при текстурировании, геометрическая производительность и прочие чисто синтетические характеристики.

Новинка или переиздание?

Конечно, сходство 3DMark06 с 3DMark05 столь велико, что назвать новую версию абсолютно свежим продуктом (каким были все предыдущие версии) просто не получается. Но возвращение к идеологии, за которую до сих пор многие ценят 3DMark 2001 SE - комплексной оценке игровых возможностей компьютера в целом, а не только видеоподсистемы, - заслуживает того, чтобы присвоить новинке звание действительно самостоятельного решения.

Также стоит отметить, что адекватную оценку производительности тест предлагает лишь для новых систем в новых играх с активным использованием SM 3.0 и многопоточных вычислений CPU, тогда как более старые приложения и компьютеры будут показывать в нем не совсем вменяемые результаты.

Версию 1.02 3DMark06 Basic вы можете найти на нашем DVD.



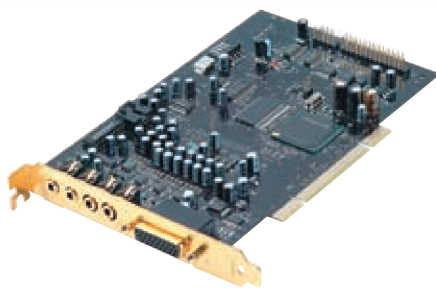
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Звуковая карта Creative SB X-Fi XtremeMusic

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

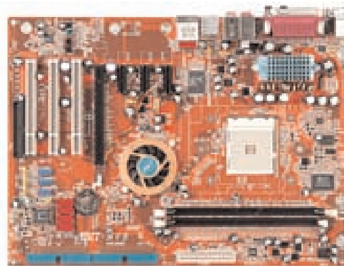
Интерфейс: PCI
Источников звука: 128 (аппаратная поддержка)
Отношение сигнал/шум: 109 дБ
Цифровой преобразователь: 24-бит
Частота дискретизации: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1, 48, 96 кГц
Разъемы: FlexiJack (выход 3-в-1, объединяющий S/PDIF, линейный и микрофонный входы), 3.50 мм мини-разъем, линейный выходы 7.1, AUX вход 4-pin, AD_Link (26-pin) для выносного блока
Поддержка: ASIO 2.0, EAX ADVANCED HD 5.0
Сайт производителя: *www.soundblaster.com*
Цена: $130



Наиболее дешевая (если такое определение подходит для звуковой карты, сравнимой по стоимости с младшими полупрофессиональными решениями) из представителей последней линейки звуковых карт Creative теперь вполне доступна и в российской рознице. Фанаты качественного звука и владельцы сверхмощных компов могут становиться в очередь, но для большинства простых смертных пока еще не прошла эпоха Audigy 2ZS.

Материнская плата ABIT NV8

Одна из лучших "оверклокерских" материнок для бюджетной платформы Socket 754. Если с процессором повезет, то обладателю этого девайса гарантирована работа на частоте намного выше штатной.



Однако есть информация о большой разборчивости этой матплаты к памяти: одни модули разгоняются "на ура", другие - не работают даже на штатной частоте.

Перед покупкой настоятельно рекомендуется заранее проверить совместимость имеющейся или выбранной памяти на сайте производителя.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разъем: Socket 754
Чипсет: NVIDIA NF4-4X
Память: 2x184-pin DIMM DDR400/333, до 2 Гб
Слоты расширения: 3 PCI Express x1, 1 PCI-Ex16, 3 PCI
Дисковая подсистема: 2 IDE (до 4 устройств), 4 SATA 150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD)
Сеть: 10 / 100 / 1000 Мбит/с
Звук: 7.1 Realtek ALC850
Сайт производителя: *www.abit.com.tw*
Цена: $93

Ноутбук Fujitsu-Siemens Amilo M-3438G (RUS-177200-006)



Весьма навороченный ноутбук категории "замена настольного компьютера" по достаточно скромной для своих возможностей цене. В наличии одна из самых мощных современных мобильных видеокарт, которая неплоха даже для десктопа, огромный по меркам ноутбуков жесткий диск и великолепная функциональность платформы Intel Sonoma.

С таким "мобильником" можно сразу отправляться на штурм серьезных игр. Правда, учитывая габариты и вес, лучше заниматься этим полезным делом, не сходя с места.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 760 (2 ГГц)
Чипсет: Intel 915PM+ICH6M
Память: 2x512 Мб
HDD: 160 Гб
Экран: 17" (WXGA 1440x900 точек)
Видеосистема: 256 Мб GeForce Go 6800
Звук: Intel Azalia (7.1), встроенные динамики с сабвуфером и микрофон
Оптический накопитель: DVD-RW
Сеть: 10/100/1000 Мбит/с
Дополнительно: Wi-Fi, картридер, модем 56К, Win XP Home Edition, сумка для переноски
Порты и разъемы: 4 USB, 1 IEEE1394, DVI-I, S-Video, RJ-45, RJ-11, аудио, S/PDIF, слот расширения Express Card
Размеры: 408 x 289 x 38,1 мм
Вес: 4.1 кг
Сайт производителя: *www.fujitsu-siemens.com*
Цена: $2300

Кулер GlacialTech Igloo 7300 Pro



Очередная модель фирмы, прославившейся выпуском очень дешевых, но при этом весьма эффективных и не слишком громких кулеров. При цене ниже штатного боксового кулера Athlon 64, GlacialTech Igloo 7300 Pro демонстрирует лучшее качество охлаждения и издает меньше шума (3000 об/мин - это не 4800 на полной "боксовой" скорости). Модель с менее скоростным вентилятором Igloo 7300 чуть уступает в эффективности охлаждения (хотя все равно лучше штатного кулера Athlon 64), но уже почти не слышна в работе.

Единственный прокол новой линейки - это Igloo 7300 TC с автоматически изменяемой скоростью вращения. Из-за неудачного расположения термодатчика система запаздывает с повышением скорости и "камень" греется больше, чем с другими кулерами семейства (которые к тому же стоят дешевле).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип разъема: Socket 754/939/940
Тип подшипника: 1 качения, 1 скольжения
Скорость вращения: 3000 об/мин
Воздушный поток: 60,75 CFM
Уровень шума: 35 дБа
Материал радиатора: алюминий
Размеры: 88 x 87 x 68 мм
Вес: 422 г
Сайт производителя: *www.glacialtech.ru*
Цена: $13

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Добрый вечер!!!

Я всех переспросил, но никто четкого ответа дать не может. Надеюсь вы мне поможите сделать выбор видеокарты.

- "AGP 256mb Sapphire Radeon x800Pro(ddr3,d-sub,dvi,tv)" за 11248р., "AGP 256mb Sparcle GeForce 6600(DDR,DVI,TV)" за 3928р. или "AGP 128mb Sparkle GeForce6600GT (DDR3,D-sub,DVI,TV)" стоимостью 4915р?

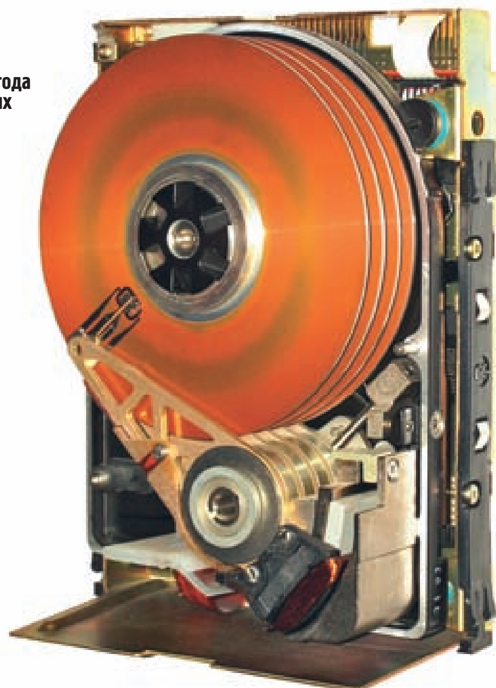
Зарание спасибо!

Стас

P.S. Если не сложно, посоветуйте HDD в пределах 6000р

По сочетанию "цена/качество" из перечисленных видеокарт наилучшим образом выглядит AGP 128mb Sparkle GeForce 6600GT. Цена на X800 Pro явно завышена: за эти деньги несложно найти X850 XT.

По поводу HDD - особой разницы в производительности и надежности между изделиями разных фирм нет. Так что выбирайте любую модель с подходящим интерфейсом (если на матплате имеется SATA, предпочтительнее HDD с этим интерфейсом). Модели емкостью более 300 Гб брать невыгодно: их цена в расчете на 1 Гб емкости заметно выше, чем у моделей в 200-300 Гб. "Винт" на 300 Гб обойдется в $140-160 (по московским ценам).



Винчестер образца 1990 года объемом целых 70 Мб

Ну здравсвуй Навигатор!!!

Давно собирался вам написать, но никак руки не доходили. И вот случилось!

В начале лета я проапгрейдил свой кампус. на то время считалось (да и щас тоже) что ето несабоя конфигурация!

- *P4 3,20 GHz L2 Cash 1mb*
- *Маманя Intel D865PERL AGP 8x*
- *DDR 2Gb PC3200 (4 по 512mb)*
- *Noname Radeon 9600xt 256mb AGP8x*
- *Sound Blaster SB Live*
- *Ну и разные DVD CD и т.д.*

Етественно надеялся на громадный прирост по сравнению со старым (Cel 1,7ghz 256ram... ну совсем слабый)! А вот получилось нехорошо! никакого прироста я не учуял!!!

Глючит, тормозит, виснит - Целый букет радостей!

ЧТО ДЕЛАТЬ??? Почему он так невзлюбил меня?

Пробовал несколько OS (W98. Wxp даже 95, и Linux првда не знаю какой, но из последних)! Все равно результаты не утешительные, я бы даже сказал литальные!

И еще один вопрос:

Целесообразно ли ставить новую видюху (думаю что Radeon X850XT PE, или лучше что то из nVidia)? пожалуйста посоветуйте!

Зарание кладу цветы к ногам и жду ответа!

Respect всему Навигатору!

Forever yours,

Demion!

Конфигурация очень и очень: отличия от старой должны быть заметны с первой секунды. Учитывая, что система работает криво на разных ОС, проблема аппаратная.

Возможные причины видятся следующие:

- глючная noname-видеокарта;
- плохое охлаждение процессора, приводящее к включению защиты от перегрева;
- как вариант предыдущего пункта: некачественное электропитание (слабый или выдающий несоответствующие напряжения БП).

Рекомендации:

- улучшить охлаждение (желательно и корпуса, и процессора);
- проверить соответствие БП требованиям "железа" (в текущей конфигурации вполне достаточно и 350 Вт, в случае смены видео желательно иметь не менее 400 Вт - естественно, в обоих случаях "честных": от FSP, Thermaltake, Hiper и прочих достойных уважения фирм, а не "китайских" вроде Codegen, Microtech и т.п.);
- сменить видеокарту (даже если она не виновата, ее за-


Нонейм обыкновенный

мена будет полностью оправдана: для такой конфигурации 9600XT слабовата).

X850XT будет неплохим выбором. За Platinum Edition переплачивать не стоит: прирост скорости не соответствует разнице в цене (хотя, учитывая, что данное семейство "сходит со сцены", может и повезти с PE без переплаты).

Здорова НАВИ. Пишу вот по какому поводу. Пол года назад сделал апгрейд:

Проц Athlon64 3200+

Мат.плата Epox 9NDA3 (soc 939) дальше не помню...

Видео (AGP8X) X800PRO

Оперативка Kingston (4x-512mb,DDR400) не знаю правильно но думаю вы поймете…

А вот собственно вопрос. Купил не давно Call of Duty 2 и Восточный Фронт. Установил и вот результат:

Call of Duty 2: max 15 fps

Восточный Фронт: max 28 fps

Это нормально, или уже готовить деньги на апгрейд?

Заранее спасибо,
nikiton berezkin

Это однозначно ненормально. Разумеется, при разумных условиях эксплуатации (при разрешении 1600x1200 со сглаживанием 6x и анизотропной фильтрацией 16x на самых высоких внутриигровых настройках - результат закономерный). К сожалению, не указаны настройки игр и установленные в видеодрайвере параметры картинки, а без них предположения становятся сродни гаданию на кофейной гуще.

Если все-таки погадать, то стоит проверить уровень фрагментации файлов на HDD и обновить видеодрайвер (предварительно полностью снеся старый). Также на всякий случай стоит проверить, подключено ли дополнительное питание видеокарты.

Здравствуйте

У меня компьютер AMD Sempron 2500+ (1750Mhz), работает на (2100Mhz),

512Mb (2x256 Dual Channel) 2.5; 3; 3; 5. оперативной памяти, видео <AGP>128Mb GeForce 6600GT, остальное неважно.

Вопрос:

Что является слабым местом из выше перечисленного?

напишите так: первое, второе и третье, начиная с самого мощного.

Мне кажется что процессор и память, если это так то:

1)Какой процессор самый оптимальный для данной видео карты?

Я планирую взять мать ASUS Socket-775: P5P800SE i865PE AGP8x и процессор INTEL Pentium 4-830 LGA775 3.0GHz 2x1024Kb 800MHz EM64T или INTEL Pentium 4-630 LGA775 3.0GHz 2048Kb 800MHz, какой из них лучше для этой материнской платы и в чём между ними разница.

2)Имеет ли смысл покупать 4 гигабайта оперативной памяти?

3)В чём минусы (и плюсы, если они есть) ASUS Socket-775: P5P800SE i865PE AGP8x и чипсета i865PE,

перед ASUS Socket-775: P5WD2 i955X PCI-E, с i955X?

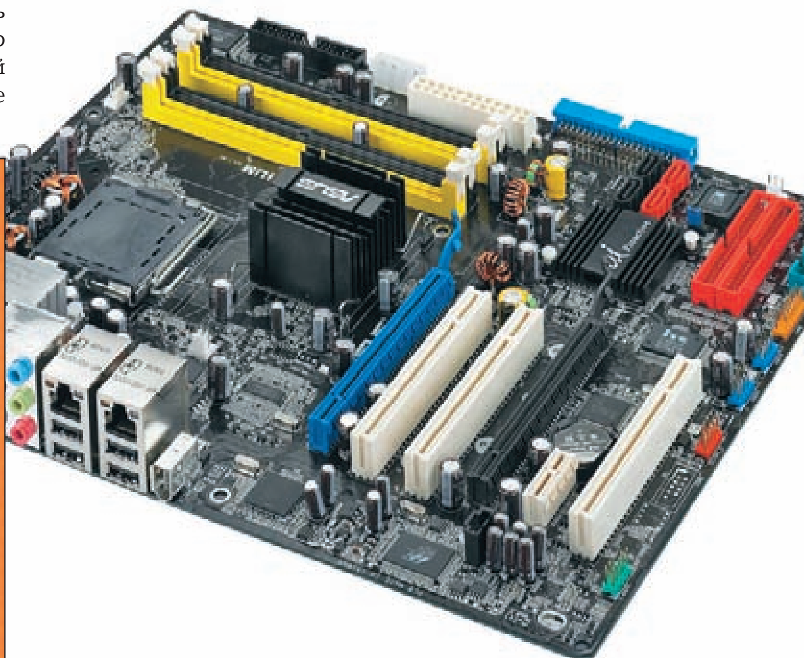
Заранее спасибо.
bars0202

Наиболее слабым местом текущей конфигурации является память: 512 Мб уже маловато для многих современных игр. В остальном система сбалансирована. Sempron, раскочегаренный до 2100 МГц, по скорости примерно сопоставим с Pentium 4 на частоте 2,6-2,7 ГГц на большинстве типов задач, и эта скорость достаточно хорошо удовлетворяет потребности GeForce 6600 GT. Без замены видеокарты на более мощную эффект от апгрейда процессора будет минимален.

По остальным вопросам расклад следующий.

1. Основное различие между Pentium D 830 и Pentium 4 630 заключается в том, что первый имеет два физических процессорных ядра (что пока не востребовано большинством приложений), а второй - только одно. Также на указанной "мамке" Pentium D 830 может иметь проблемы в работе: официально поддержка двухъядерников заявлена Intel лишь для матплат на чипсете не ниже, чем Intel 945.





Делать апгрейд на i865PE - это обмен шила на мыло, поскольку выигрыш в скорости не превысит 10-15%, а к дальнейшему глубокому усовершенствованию новая система будет столь же непригодна, как и нынешняя. Причина: отсутствие официальной поддержки новых типов процессоров и слота PCI-E x16, под который делаются практически все современные видеокарты, тогда как на долю AGP остается лишь использование "обносков" прошлого поколения.

2. Смысла нет. 1 Гб достаточно практически для любого современного приложения. В некоторых случаях 2 Гб могут несколько повысить плавность игры (но прироста скорости уже практически не будет). С учетом "прицела на будущее" - вполне оправданный вариант.

Ну а 4 Гб "оперативы" - это в обозримой перспективе бесполезная трата денег (если рассматривать домашнее применение системы: для крупных серверов и 4 Гб маловато).

3. Все преимущества, кроме цены, на стороне платы, основанной на i955X: поддержка PCI-E, двухъядерных процессоров, новой памяти DDR II (которая подешевела до уровня обычной DDR, уже доживающей последние деньки).

Но если брать систему на ее основе - старый комп проще продать, чтоб не мучиться. Потому что, кроме HDD и оптических приводов, придется менять абсолютно все. А принципиально улучшить производительность без перехода на новую платформу просто невозможно.

1) Привет всей редакции НИМ!!!

Сразу к теме. Для начало конфиг:

- *проц - AMD Athlon 64 3000+ S-939 E6*
- *мать - Gigabyte-GA-K8NF9*
- *видео - GeForce 6600GT 256 Mb GDDR3*
- *память - 2 по 512mb Kingston*
- *БП - 350W*

Мой модем Motorola SM56 на старом компе подключался к интернету отлично, но на новом (хотя все дрова поставлены) при подключение выдает "в модеме произошла аппаратная ошибка", а точнее набор номера не идет.

У друга все нормально соединяет. Но на новом компе (как у меня только мать от Epox на Sli) тоже не соединяет.

Помогите, что за ерунда?

2) Если мой модем полетел,какой советуете взять?

FaeR

Видимо, проблема не в полетевшем модеме, а в невероятной древности этого наследия девяностых годов прошлого века, которая не позволяет модему нормально работать с современным железом (последний драйвер на сайте производителя датирован 2004 годом).

Из dial-up модемов можно порекомендовать продукцию Zyxel (дорого, но практически идеально). Из более доступных альтернатив - внешние модели Eline и Acorp с подключением через COM-порт (недорогие USB-модели обычно гораздо хуже по качеству связи и могут уступать даже внутренним софт-модемам, к числу которых относится и ваш реликт).

Здравствуйте. У меня вот такая проблема. Практически все игры на моем гробу безбожно тормозят. Купил его, примерно, год назад с видео AGP GeForce 5600-XT 256Mb и процессором Intel Celeron 2400 BOX Socket-478 на Gigabyte 8IPE1000. Понял, что что-то не так, когда установил Underground 2. Тормоза были неестественные.

Через какое-то время узнал, что видео именно этой модели - полная туфта. Сменил ее на AGP GeForce 6600 GT 128Mb. Тормоза не исчезли, но производительность заметно поднялась. После я понял, что Celeron по сравнению с AMD-ми процессорами - полный тормоз. Решил перейти на AMD. И теперь я имею:

- *17" Samsung 757MB 0.2мм 96кГц*
- *Epox 8KDA3I n-Force3-250*
- *AMD Sempron 64 2500+ BOX Socket-754*
- *AGP GeForce 6600 GT 128Mb*
- *ОЗУ 512Mb (PC 3200)*
- *HDD 80Gb Seagate ATA100 7200rpm*
- *БП 300W*
- *Windows XP Pro SP1*

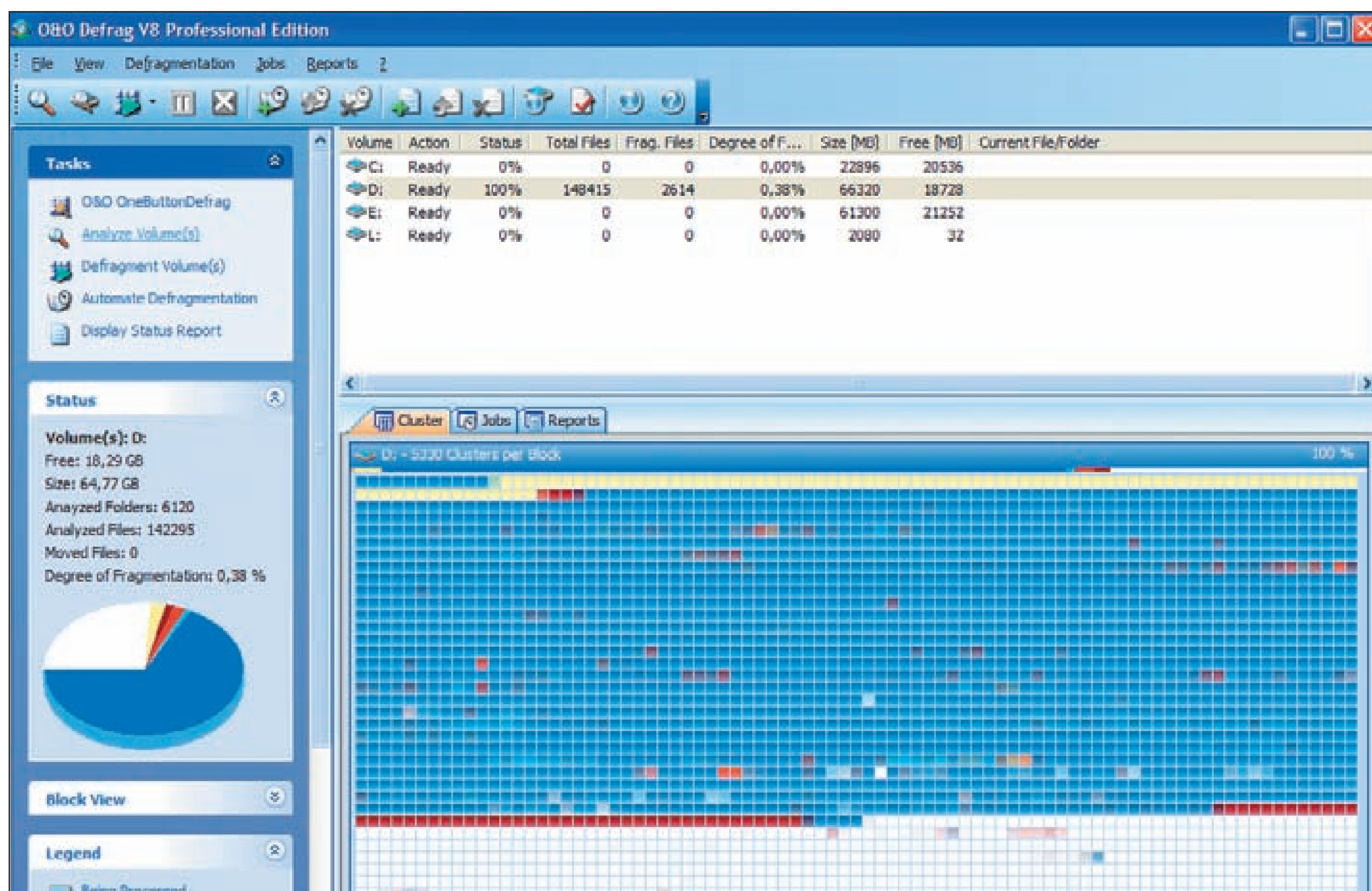
Но тормоза никуда не исчезают! Проверял на вирусы, менял системы, дрова на видео (сейчас стоят последние с вашего диска). Ничего не помогает.

Теперь интересное. Когда поменял видео, через месяца два, после загрузки системы начало возникать окно, говорящее о том, что видео не хватает питания и питание было понижено. Игры стали часто вылетать на панель и выдавалось штук 200 сообщений о понижении питания до полного повисания. Сняв боковую крышку с системника, через какое-то время можно было продолжать играть





Acorp Sprinter@56K Ext и Eline ELC-576E-VR: лучшие из недорогих модемов



без частых вылетов. Но такой трюк срабатывал не на все игры. Good & Evil на такой трюк не повелась. Неужели все тормоза из-за блока питания или охлаждения?

Еще казус. "Запустив" дефрагментацию месяцев на шесть, теперь не могу сделать ее вообще. Пробовал разные программы. Делается почему-то не до конца, оставляя практически все как было. Остается только все форматировать? Может быть из-за этого все глючит? Ведь нельзя нормально поиграть ни в NFS: Underground, ни в Half-Life 2, даже древняя The Thing работает так, что плакать хочется, ругаться матом и бить по системнику молотком. Я думал, что на такой конфигурации и в DOOM можно будет поиграть. Ага, щас-с.

Помогите. Спасите мои нервы.

Van Sender

Сообщение о нехватке питания говорит либо о том, что оно не подведено к видеокарте (на ней должен быть дополнительный четырехконтактный разъем питания - подключен ли туда "молекс" от БП?), либо БП не способен вытянуть необходимую нагрузку, либо (но это уже маловероятно) проблема в цепях питания самой видеокарты.

Если дополнительное питание подключено - то загвоздка, скорее всего, в блоке питания.

С дефрагментацией, вероятнее всего, проблема состоит в том, что на диске мало свободного места. Штатный "виндовский" дефрагментатор требует 15% свободного дискового пространства (но он очень неудачно выполняет свою задачу в файловой системе NTFS, приводя к очень быстрой фрагментации после завершения своей работы).

Некоторые альтернативные дефрагментаторы способны работать и с меньшим свободным дисковым пространством (а также не имеют "косяков" с NTFS), так что можно попробовать использовать их. Из использованных утилит наиболее благоприятное впечатление произвели Vopt XP (*www.vopt.com*) и O&O Defrag 8.0 (*www.oo-software.com*): первая - простотой и эффективностью, вторая - широкими возможностями настройки.

Здравствуйте, пишу вам с глупым вопросом, но охото понять в чем проблема!

Купил DVD диск сборник с играми, а ничего не устанавливается! Вместо автозапуска открывается сам диск причем всё делает очень медленно! В некоторых папках (которые с трудом открываются) файлов нет вообще! Пробую открыть какие-то программы (с диска) - пишит ".... не является приложением WIN32" принес диск обратно в магазин - у него на компе все нормально! никогда такого не было! на других дисках автозапуск работает!

Я даже переустановил винду в другой формат - из Fat32 в NTFS - еще хуже стало! стала отображаться на диске только одна папка - да и та пустая!

DVDюшник покупал только месяц с небольшим назад - самый нормальный!

прошу вас помочь мне!

Илья

История с этим диском лишний раз подтверждает давно известную аксиому: "Всегда найдется диск, который сможет прочитать только ваш привод, и всегда найдется диск, который будет прочитан всеми приводами, кроме вашего". Вам в данном случае попалось подтверждение второй части.

Смена же файловой системы в Windows никоим образом на читабельность диска повлиять не могла - она устанавливается только для разделов HDD, а не для сменных носителей.

Ну и мораль (куда же без нее): покупка диска, нарезанного в темном подвале современными робингудами, отнимающими программы у богатых и отдающими их бедным, не всегда оказывается выгодной.

Борьбу с глюками, багами и старыми конфигурациями вел ***Дмитрий ВАСИЛЬЕВ***

Терпящие поражение в подобной борьбе могут получить поддержку, обратившись по адресу hardmail@gamenavigator.ru

Владимир ЧАПЛЫГИН

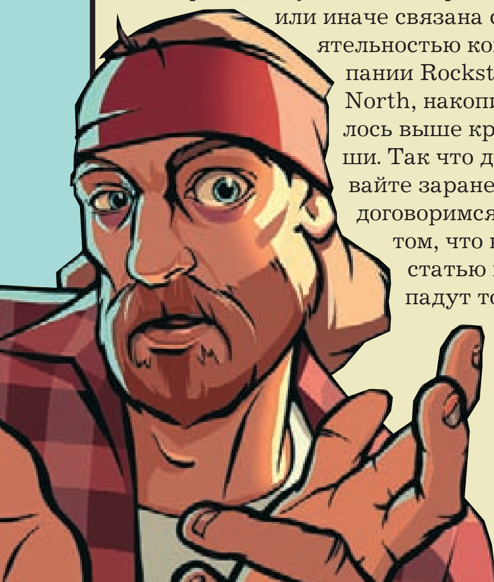
НЕПРЕКРАЩАЮЩЕЕСЯ ДВИЖЕНИЕ ПО ВОСХОДЯЩЕЙ

Есть вещи, в которые трудно поверить, но нет вещей, которые не могут произойти.
Афоризм неизвестного автора

Только этому сериалу удавалось за четыре года трижды удостаиваться почетного звания "самый продаваемый продукт для второй PlayStation" (2001, 2002 и 2004). Ближе всех к этому показателю с двумя титулами в кармане подобрался Tekken (1995 и 2000). Только в отличие от сугубо приставочного файтинга многомиллионные тиражи сопутствовали рекордсменам и на PC. Наверное, вы уже догадались, что речь пойдет о Grand Theft Auto. Перед нами уникальный случай для игровой индустрии, да и для мира шоу-бизнеса в целом. С 2001 года каждый новый эпизод "гангстерской саги на колесах" на голову превосходил предыдущий как по сумме вырученных денежных средств, так и по количеству восторженных отзывов фанатов. Такое не снилось ни трилогии Doom, ни тетралогии Quake; даже такие известные киноленты, как "Крестный отец", "Назад в будущее" и "Терминатор", под конец пути теряли свою первоначальную изюминку. Grand Theft Auto, наоборот, только и делал, что преумножал добытую славу.

Небольшое лирическое отступление

Если попробовать подробно описать на этих страницах хотя бы все скандалы, связанные с последними тремя эпизодами сериала Grand Theft Auto, то на это уйдет не менее десятка страниц. А если добавить к ним многочисленные высказывания разнокалиберных политических и общественных деятелей о чрезмерной концентрации немотивированного насилия в компьютерных играх, то под нынешний выпуск раздела Maxview пришлось бы отдать львиную долю места в журнале. В общем, информации, пардон, "с душком", которая так или иначе связана с деятельностью компании Rockstar North, накопилось выше крыши. Так что давайте заранее договоримся о том, что в статью попадут только самые громкие скандалы, которые существенно повлияли на дальнейшие действия разработчиков, а мелочь останется за бортом повествования.

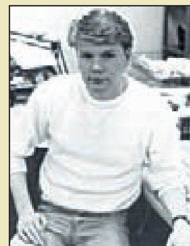


Во время подготовки материала был выявлен странный парадокс: информации о том, как проходило становление компании, чем занимались ведущие сотрудники до прихода в игровую индустрию, сохранился ли по сей день первоначальный костяк команды и тому подобных вещах в американских игровых средствах массовой информации не сыщешь днем с огнем. Шотландские девелоперы (кстати, многие геймеры ошибочно полагают, что создатели Grand Theft Auto родом из США. Все потому, что в этой серии игр на пять баллов передан жизненный уклад звездно-полосатой страны) относятся к той категории людей, которые предпочитают меньше говорить и больше делать. За время существования компании ее нынешние боссы дали минимальное количество интервью. Тот же Джон Кармак из id Software или Гейб Ньювелл из Valve Software за минувший год общались с прессой куда чаще, чем все сотрудники Rockstar North в XXI веке. И эта громкая фраза не будет преувеличением. Виной тому - многочисленные скандалы, о которых мы упомянем ближе к концу статьи.

Хорошо, что для потомков кельтов и англосаксов студия из Данди (по численности населения город занимает в стране четвертое место - около 150 тысяч человек) в последнее время стал такой же достопримечательностью, как и разрушенное аббатство в Мелроуз или древняя королевская резиденция дворец Холирудраус в Эдинбурге. В шотландских вузах об отцах-основателях сериалов Lemmings и Grand Theft Auto студенты даже пишут серьезные научные работы.

Как увлечение превращается в доходную профессию

На этом небольшое лирическое отступление закончилось. Предлагаем повернуть ход колеса истории вспять и отмотать время на 20 лет назад. В 1986 году на карте игровой индустрии названия Rockstar North не было и в помине. Был лишь Дэвид Джонс, который жил на восточном побережье Шотландии и учился на старшем курсе в Dundee College of Technology (в 1994 году переименован в Abertay University). Население Данди называло себя "заложниками сонного царства", поскольку жизнь в нем текла так же медленно и монотонно, как вода в близлежащей реке Тэй. Правда, тем, кто увлекался электроникой, город не казался таким уж скучным, поскольку в нем располагалась специализировавшаяся на производстве деталей для Spectrum компания Timex. Дэвид успевал не только подрабатывать на этом предприятии программистом, но и грызть гранит науки, а также в свободное время, лежа на кровати в доме своих родителей, делать игры и обмениваться полученными результатами с друзьями. Еще в 1984 году он повстречал в Kingsway Amateur Computer Club (кстати, компьютерный клуб существовал на базе Kingsway Technical College) Майка Дэйли, Рассела Кэя и Стива Хаммонда. Майку Дэйли на тот момент было



Эта фотография Дэвида Джонса была сделана во времена разработки Blood Money

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Перед вами разворот с рецензией на Draconia из журнала Commodore User, выпуск за июль 1988 года

Неповоротливая пресса конца 80-х

С дебютным коммерческим продуктом Дэвида Джонса связана одна интересная деталь. Игра сменила имя Draconia на Menace в самый последний момент перед релизом, так что некоторые журналы опубликовали рецензии со старым названием.

лишь 14 лет, но разница в возрасте нисколько не помешала ему тогда сблизиться со старшими товарищами. Сейчас первые произведения четверки единомышленников, пожалуй, доступны только коллекционерам, так как в широкую продажу такие любительские игры, как Moonshadow, Zone Trooper, SpatterLight и Freek Out, не поступали, а еще было несколько Game With No Name с порядковыми номерами, на которых оттачивалась графика и совершенствовалось использование parallax effects для следующих проектов.

В 1987 году у Дэвида был почти готов первый серьезный продукт - фантастический скролл-шутер Draconia (позже переименован в Menace), в котором главный герой путешествовал по просторам вселенной на космическом корабле и уничтожал разношерстных инопланетных тварей. Звуковое сопровождение создавалось дедовским способом - разработчик вышел на Dundee's Reform Street со встроенным в магнитофон микрофоном и записал различные шумы. Всякие "бумы" и "бамы" и вовсе создавались в квартире при помощи подручных средств. Музыку сочинил специально приглашенный для этого дела композитор Дэвид Виттекер.

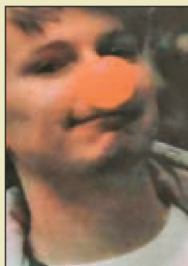
Начало Menace сопровождала вот такая фоновая картинка



Игра затачивалась не под популярные среди местного населения Sinclair Spectrum и Commodore 64, а под более мощную и дорогую платформу Commodore Amiga 1000. Годом позже в качестве издателя выступила набиравшая тогда обороты британская компания Psygnosis, которая с легкой подачи автора статей для журнала Zzap64! Эндрю Брэйбрука обратила внимание на перспективный космоэкшн. Если верить данным, опубликованным в 18 номере шотландского журнала Hot Echo, то за Menace Джонс получил примерно 20-30 тысяч фунтов стерлингов. Для студента это были огромные деньги. Дэвид даже попал на страницы журнала Personal Computer World. Журналисты почему-то окрестили его тогда еще не существовавшую компанию Acme Software. Потом выяснилось, что контора с таким названием уже была зарегистрирована.



Эндрю Брэйбрук перевел Дэвида Джонса из любителей в профессионалы



Молодой Дэвид Джонс обожал подурачиться

Закрепление достигнутых высот

Вторым проектом стала еще одна футуристическая стрелялка под названием Blood Money. Только на сей раз геймерам предлагали в нагрузку взять в руки штурвал навороченного вертолета или подводной лодки и сразиться с разными видами роботов и прочими железными врагами. Уровень продаж оказался не настолько высоким, как у первенца, но в целом игра разошлась хорошо.



Ближе к концу 1987 года Дэвид, словно русский былинный богатырь, оказался на развилке жизненной дороги. Первый путь олицетворял продолжение работы на благо Timex, а второй - погружение с головой в молодой и еще толком неокрепший рынок электронных развлечений. Наш герой выбрал второй путь и зарегистрировал компанию DMA Design Limited, первыми сотрудниками которой стали его знакомые по Kingsway Amateur Computer Club и сокурсники из колледжа. Через несколько лет в одном из своих интервью Джонс признается, что решающее значение на тот момент имела финансовая сторона. Стабильный уровень продаж его творений сулил более перспективное будущее, чем работа на чужого дядю и получение малоинтересного "олдскульного" профессионального технического образования. Преподаватели из колледжа отрицательно относились к увлечению часто прогуливавшего занятия студента и постоянно твердили о том, что реальные деньги может приносить только должность системного инженера, хотя сами даже не умели программировать на Ассемблере. Забегая наперед, скажем, что спустя несколько лет руководители Abertay University признали свою неправоту и в 1996 году присвоили не-

Blood Money. Стальные чудовища атаковали и сверху, и снизу



МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Самый первый логотип DMA Design просуществовал до 1990 года

Что в имени тебе моем?

Учредители компании долго не могли определиться с названием. На раннем этапе обсуждались такие словосочетания, как Visual Voyage и Alias Smith and Jones, но потом как-то само собой родилась идея с DMA Design.

Изначально за DMA скрывалась фраза Direct Mind Access ("Прямой доступ к разуму"), но потом аббревиатура трансформировалась в Doesn't Mean Anything ("Ничего не значит"). Бывший музыкант DMA Design Аласдейр Хьюстон лишь в 2000 году раскрыл тайну возникновения первоначального названия: "Наименование компании пришло на ум Дэйву Джонсу в результате работы с Commodore Amiga, который, насколько мне известно, был первым домашним компьютером, чье железо поддерживало прямой доступ к памяти (Direct Memory Access). Так что название выбрали из-за того, что звучало оно здорово".

когда нерадивому студенту научную степень и даже наградили почетным званием "Человек университета". Спустя два года ректорат основал при университете первые в стране курсы программирования компьютерных игр (Computer Games Course), чьи выпускники-бакалавры потом влились в ряды DMA Design, а затем и Rockstar North.

Сначала компания занималась переводом Menace и Blood Money с Commodore Amiga 1000 на другие платформы: Commodore 64, Atari ST и DOS. Поддерживать постоянный контакт с Psygnosis было очень трудно. Путь от Данди до Ливерпуля занимал больше суток. Разработчики садились в старенький автомобиль Дэйва на заре. Предусматривалось лишь две остановки: одна на завтрак по дороге к издателю, вторая - на чай на обратном пути. Покидать машину полным составом запрещалось, так как барахлила ручка на двери водителя. Когда все отправлялись перекусить, кто-то один оставался в кабине в роли сторожа. После того, как на банковских счетах компании осели приличные деньги, Джонс наконец-то смог удовлетворить свою вторую после компьютерных игр страсть к крутым гоночным автомобилям. Он приобрел мощную Vauxhall Astra. Правда, прожила "лошадка" недолго. Лихой хозяин разбил ее в первые же месяцы после покупки.

Blood Money, в отличие от Menace, вышел не на одной, а на двух дискетах



Под крышей дома своего

Осознав, что производство игр окончательно переросло из увлечения в серьезную профессию, Майк Дэйли решил пойти по пути директора: он покинул компьютерные курсы при колледже (за год там ничего не изменилось, и интерес они представляли только для теоретиков) и полностью сосредоточился на работе.

На первых порах его матушка выступала категорически против такого шага. Она рассылала за сына резюме в различные конторы и даже умудрилась без его ведома записать на посещение курсов технических рисунков в художественном колледже. Все улеглось после того, как DMA Design наконец-то обзавелась офисом, а Майк стал приносить в дом зарплату значительно большую, чем его чрезмерно заботливая родительница, - 4000 фунтов стерлингов в год. За это время Дэйли усовершенствовал наработки компании в области графики, а также улучшил поведение противников. Теперь на экране могли активно перемещаться не четыре-пять объектов, а свыше десятка.

Создание новых технологий требовало много времени. Дабы обеспечить команду бесперебойным финансированием, Джонс в начале весны 1989 года подписал с Psygnosis выгодный контракт, по условиям которого DMA Design брала на себя обязанность за достаточно короткий срок с минимальными графическими потерями перенести полуспортивное творение Reflections под названием Ballistix с других платформ на Commodore 64. Весь апрель и май Рассел Кэй, Майк Дэйли и Стив Хаммонд не вылезали из комнаты Дэвида (на тот момент у компании еще не существовало своего офиса). Майк даже установил личный рекорд: за три дня он написал 13 тысяч строк кода, тогда как вся Ballistix

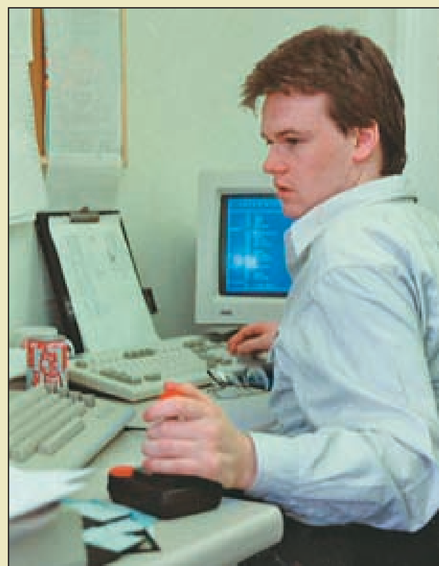

Слева - направо: Гари Тиммонс, Рассел Кэй и Дэвид Джонс. Этой фотографии уже больше 15 лет

состояла из 68 тысяч строк. Кстати, об офисе, который появился у разработчиков только в августе. В его приобретении Дэйву помог тесть, владевший в городе магазином-рестораном "Глубокое море". Напротив него на первом этаже располагалась небольшая лавка по продаже кукол, а второй этаж здания пустовал. Именно там после капитального ремонта и обосновалась DMA Design.

Спасение рядового Лемминга

Первым продуктом, который "от и до" был создан в недрах DMA Design, стал Lemmings. Изначально разработчики трудились над совсем иным по стилю проектом, но постепенно он трансформировался в знаменитых "Леммингов" с неподражаемой мультяшной графикой. Правда, главные действующие лица тогда ходили не с зеленой, а с голубой шевелюрой. Кстати, такое нетривиальное название получившемуся маленькому существу придумал Рассел Кэй. Анимацией занимался Гэри Тиммонс, а Скотт Джонстон рисовал фоны для локаций. Процесс создания протекал довольно быстро, поскольку удобный редактор уровней с самого начала был встроен в игру и очень сильно напоминал популярный тогда в среде профессиональных разработчиков DPaint. Музыку написал брат Скотта - Брайн Джонсон, а мама Скотта стала первым голосом леммингов.

В DMA Design Майк Дэйли по праву считался главным ударником производства




Стоявший справа музыкант Брайан Джонсон все время норовил сделать в камеру какой-нибудь неприличный жест

Очень пригодились прошлогодние наработки Майка Дэйли. Они легли в основу презентационной демки. В конце сентября вся команда отправилась в лондонский отель Earls Court на выставку Personal Computer World. Майк на время поселился у дальних родственников, а остальные члены DMA Design обосновались в дешевой гостинице. Это был первый выход компании в свет. О разработчиках из скромного шотландского города Данди узнала вся Европа. Руководству Psygnosis очень сильно понравилась демо-версия Lemmings, и оно тут же предложило Джонсу подписать новый издательский договор. Директор DMA Design не стал пытать счастье с другими фирмами и решил продолжить сотрудничать с ливерпульским партнером.

Финальная версия увидела свет в январе 1991 года. Даже сейчас очень трудно четко определить жанр игры. Тут вам и аркада, и логика, и элементы стратегии. Смысл заключается в следующем... Существуют крошечные создания лемминги. Раз в несколько лет они совершают обряд массового самоубийства: стайкой направляются к высоким обрывам и разбиваются в лепешку. От геймера требовалось при помощи зонтиков, лопат, лестниц и кучи других предметов спасти как можно больше дурацких, но очень симпатичных созданий. Как только лемминги благополучно добирались до конца локации, стартовал новый уровень. Всего их насчитывалось 120 штук (4 степени сложности по 30 локаций в каждом).



Папы лемминга вместе с чадом

Одной из главных фич была возможность резаться в Lemmings вдвоем. Разработчики изначально планировали ориентироваться только на одиночный режим, но после выхода Populous и Stunt Car Racer они осознали всю прелесть совместного времяпровождения за одним компьютером. Стив Хаммонд внедрил поддержку игры через Null-Modem, но поскольку Amiga позволяла использовать две мыши, то, в конце концов, DMA Design решила остановиться на разделении экрана напополам. Еще одним неоспоримым плюсом являлся плавный скроллинг. Персонажи перемещались по экрану ничуть не хуже легендарного Персидского принца. Только на Commodore 64 за первый год разошлось свыше 60 тысяч экземпляров. Совокупный тираж игр, в чьих названиях красуется слово Lemmings, в конце XX столетия составил 20 млн. копий.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...


Такой сам проберется к любому выходу без посторонней помощи

Лемминг леммингу рознь

"Большая советская энциклопедия" утверждает, что леммингов еще называют пеструшками и относятся они к отряду грызунов семейства полевок. Обитают создания в лесах, в тундрах, на равнинах Евразии и Северной Америки. Размножаются в массовом количестве и предпринимают далекие миграции. Окрас одноцветный, серо-коричневый или пестрый. Длина тела составляет 15 см, а хвоста - 2 см. Подразделяются на четыре вида: лестные, болотные, настоящие и копытные. Хотя лемминги в интерпретации DMA Design мало чем походят на реальных грызунов.

Lemmings. Уследить за всеми подопечными практически нереально





Так в конце 1991 года выглядело рабочее место Гари Тиммонса





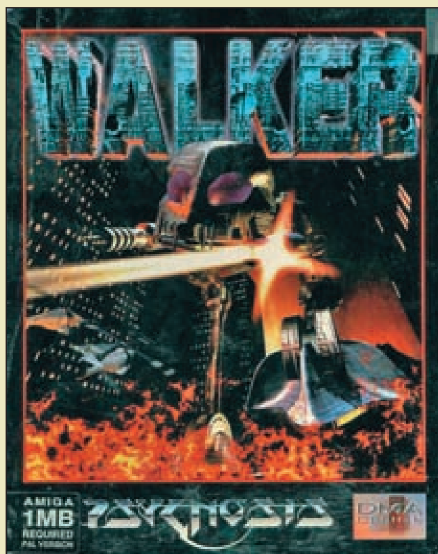
Такой логотип DMA Design просуществовал с 1991 по 1996 год

Выстрел из трех орудий

Процесс спасения маленьких олухов народу понравился до жути. Вместе с Theme Park и Dungeon Keeper от Bullfrog Lemmings заложили фундамент под так называемое понятие "британские игры". Это нечто легкое, ироничное, с хорошим чувством юмора. К сожалению, сейчас такой стиль в опале, о чем наглядно свидетельствуют неутешительные продажи ладно скроенной Evil Genius и закрытие Elixir Studios. Отчасти старым традициям старается следовать только Питер Молинье.

Вернемся в начало 90-х. Успех среди публики оказался настолько велик, что Psygnosis по горячим следам выпустила внушительным тиражом специальную книгу с подробным прохождением. Продолжения следовали одно за другим. Спустя несколько месяцев подоспели Oh No! More Lemmings (Amiga, Atari ST, DOS) и Holiday Lemmings (Amiga, DOS).

За весь 1992 год сотрудники DMA Design не выпустили ни одного продукта (сборник Lemmings & Oh No! More Lemmings - не в счет), так как корпели над новой графической технологией и параллельно под присмотром Psygnosis разрабатывали сразу три проекта. Первыми по списку в 1993 году шли Lemmings 2: The Tribes (Amiga, Atari ST, DOS). Вновь остров леммингов оказался в опасности. Только теперь существа раскололись на 12 отличных друг от друга племен, каждое из которых обладало своей культурой и обитало на уникальных местностях. Требовалось пройти 10 локаций за каждое племя и собрать 12 кусочков всепобеждающего Талисмана. Итого геймеру предстояло вновь одолеть 120 уровней. Тем, кому удавалось провести в безопасное место все 60 созданий, полагалась золотая медаль. Менее расторопные боролись за серебро и бронзу. К старым приемам спасения добавились свежие. Например, копание земли по диагонали вниз. Появились новички и среди леммингов. Например, конькобежцы оказались единственными созданиями, которые могли спокойно преодолеть лед.





Walker. Вездесущие парашютисты брали не умением, а числом





Hired Guns. В одиночном режиме приходилось следить сразу за четырьмя экранами

В феврале 1993 года на Amiga появился Walker - классический двухмерный шутер с сайд-скроллингом справа налево. Главному герою вручался гигантский робот модели AG-9 под кодовым названием Walker. Ради достижения победы предстояло пройти через четыре временных зоны (каждая делилась на две части и была населена разношерстными самообучающимися противниками) и уничтожить все, что движется. Враги бегали по земле и парили в небе. По законам жанра, в конце каждого уровня поджидал здоровенный босс.

Наконец, третий проект - вышедшая в октябре на пяти дискетах смесь из action, adventure и PRG Hired Guns (Amiga, DOS). Игра поддержи-

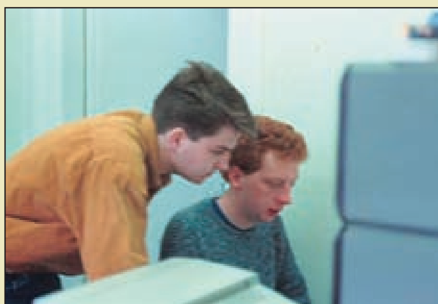
Мимо цветастой обложки Oh No! More Lemmings трудно пройти равнодушным

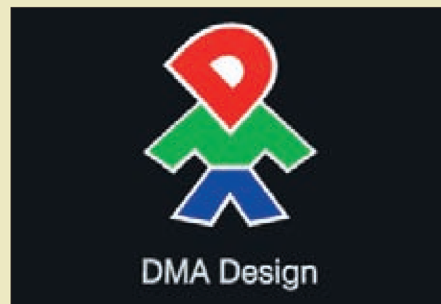


К концу 1991 года команда разрослась до девяти человек




Заглавное меню из The Lemmings Chronicles


Быть может, в этот момент разработчики обсуждали концепцию Grand Theft Auto



Данный логотип появился в 1996 году и просуществовал до реорганизации компании

вала многопользовательский режим посредством разделения экрана на четыре части, в каждой из которых отражались события, связанные с одним из персонажей. Сюжет повествовал о межгалактических войнах, шпионаже и глобальных заговорах. Банда наемников путешествовала от планеты к планете и выполняла различные поручения. В США творение DMA Design встретили прохладно, зато в Европе оно имело неплохой успех. Кстати, в 1998 году начинавшая агонизировать Psygnosis доверила разработку ремейка компании VR-1. Для этих целей издательство не поскупилось на приобретение движка Unreal. Только дожить до релиза новой Hired Guns было не суждено. Игру отправили на свалку истории в самом конце XX столетия.

В 1993 году с формулировкой "за несогласие с текущим курсом компании" ряды DMA Design покинул Рассел Кэй. На вольных хлебах разработчик пребывал недолго, и в конце года он основал в Данди собственную студию Visual Sciences Ltd.

Офис DMA Design был заполнен книгами о программировании



Навстречу новым техническим веяниям

В июне 1994 на SNES (в народе больше известна как Super Nintendo) вышел первый приставочный проект DMA Design - аркадная гонка Uniracers. Поскольку лозунгом нашего журнала является "PC only and forever", переходим к ноябрьским The Lemmings Chronicles (также игра известна под названием All New World of Lemmings). Продолжение включало в себя три огромных острова (так вот откуда у разработчиков взялась тяга к окруженным морем городам!), каждый из которых был населен особой породой леммингов: классическими, египетскими и призрачными. Разумеется, всех их требовалось провести в безопасное место.

В этом же году DMA Design вошла в состав так называемой "Команды мечты". Вместе с Rare, Paradigm, Midway Games и LucasArts она получила от Nintendo developers-kit для разработки игр для платформы нового поколения под кодовым названием Ultra 64. Позже приставка обретет более привычное для публики имя Nintendo 64.

На этом в истории DMA Design завершилась эпоха спрайтовых игр для платформы Amiga. Начался абсолютно новый период, главенствующее положение в котором занимают события, связанные с сериалом Grand Theft Auto.

Временное затишье

С начала 1995 по конец 1997 года разработчики не выпустили ни одной игры. Участие в релизе коллекционного сборника предыдущих творений под названием Award Winners: Platinum Edition нельзя считать полноценным творчеством. Все это время сотрудники DMA Design трудились над Grand Theft Auto.

А знаете ли вы, что изначально главным героем планировалось сделать примерного полицейского, который бы предотвращал грабежи, убийства и, конечно же, гонялся за угонщиками автомобилей? Нынешний директор шотландской PR-фирмы Indoctrimat Брайан Баглоу в середине девяностых работал над Grand Theft Auto в качестве сценариста. И вот что он сказал в одном из своих интервью: "Решение сделать из "копа" преступника родилось на одной очень продолжительной, бурной и достаточно шумной встрече дизайнеров проекта. К счастью, оно сработало".

Несмотря на былые разногласия, некогда работавшие вместе руководители DMA Design, Visual Sciences Ltd. и Red Lemon Studios в 1996 году образовали ассоциацию Scottish Games Alliance для помощи молодым командам. SGA дала путевку в жизнь ныне покойной компании Mucky Foot Productions (Urban Chaos и Startopia), а в 1998 году выступила спонсором специального объединенного стенда Scottish Enterprise Board на крупнейшей мировой выставке игр Electronic Entertainment Expo.

Прощай, свобода


Фотография Дэвида Джонса середины 90-х годов

Доводка до ума новой графической технологии отнимала много сил и финансовых средств. Ближе к концу 1996 года стали заканчиваться деньги. Все больше и больше сотрудников компании высказывали свое недовольство. Участвовавший в создании Lemmings ведущий программист Джейми Грант не выдержал и отправился в свободное плавание, при этом он не забыл нелицеприятно высказаться об организаторских способностях Джонса. Суть обвинений сводилась к тому, что директор оказался плохим менеджером и в 1993 году проморгал целый ряд выгодных контрактов, а теперь приходится пожинать плоды тех стратегических просчетов.

Дэвиду ничего не оставалось делать, как свыкнуться с мыслью о том, что любой независимой команде единомышленников рано или поздно приходится расставаться со свободой и подчиняться чужим требованиям, зато вовремя получать зарплату. Во второй половине 1996 года стартовали переговоры о продаже компании британскому издательству Gremlin Interactive. На бумаге сделку оформили в декабре. DMA Design обошлась



Grand Theft Auto в одночасье перевернул представления о линейности миссий



Поосторожней на поворотах

покупателю в 4.5 млн. фунтов стерлингов. За Джонсом сохранился пост креативного директора, но прежних властных полномочий в его руках уже не было. Впрочем, новоиспеченные хозяева не стали чинить то, что хорошо работало, и попросту профинансировали все траты.

Нежданная революция номер один

Наступил конец 1997 года. До этого мало кто верил в успех Grand Theft Auto, но после того, как игра появилась в продаже, о ней стали говорить совсем по-другому. Кажущаяся абсолютно двухмерной 3D графика и простенький вид сверху не помешали первой части сериала неплохо разойтись на территории США и стать одним из лидеров продаж в Великобритании. Тираж составил рекордные по тем временам 1.6 млн. экземпляров. И это в эпоху повального увлечения трехмерными акселераторами!

Столь фантастический результат базировался на двух вещах. Во-первых, в Grand Theft Auto недостатки графики и звука компенсировались оригинальностью концепции. В прошлом столетии плохиши в роли главных героев были не в моде. А тут геймеры получили в распоряжение не только отпетого преступника, но и полную свободу действий с минимальным намеком на их линейность. Под ногами простиралась закованная в асфальт и бетон огромная территория. Хочешь - путешествуй "одиннадцатым номером", хочешь - продавай собственноручно украденные автомобили (начиная с мусоровозов и заканчивая навороченными легковушками и даже полицейскими машинами), хочешь - получай деньги за участие в разборках… Все революционные на тот момент особенности и не упомнишь. Кстати, если включить карту местности, то на ней можно обнаружить такие известные всем фанатам названия, как San Andreas, Vice City и Liberty City.

Полиция в шоке!



Вторым слагаемым успеха стала грамотная PR-кампания издательства. Продвижением игры на рынок в ту пору занимался известный мастер своего дела Макс Клиффорд. Он умудрился сделать из нападок возмущенных родителей целое состояние. После ряда публикаций в прессе очень многие доселе не знавшие о существовании Grand Theft Auto люди отправились за дисками в магазин. Шутка ли, пик продаж пришелся на февраль-март, хотя релиз состоялся в декабре.

Корабли без капитана, капитан без корабля

В 1998 году потерявший бразды правления Джонс покинул DMA Design. Поговаривают, что на такой внезапный шаг он решился из-за конфликта с издателем. Дэвид хотел экспериментировать с жанрами и делать разносторонние игры, а последние напирали исключительно на разработку в кратчайшие сроки новых частей успешно продаваемого сериала Grand Theft Auto. На некоторое время экс-директор пристроился в Rage Software, но чуть позже основал новую независимую студию Real Time Worlds. Когда-то вместе с ним штат DMA Design состоял лишь из семи человек. На момент ухода Дэвида в стенах нового офиса насчитывалось 98 сотрудников. В настоящий момент в недрах компании Джонса зреет сразу два проекта. Первый - онлайновый урбанистический экшн под названием All Points Bulletin, создаваемый при поддержке корейской фирмы Webzen. Релиз намечен на 2007 год. Второй - затачиваемый исключительно под Xbox 360 Crackdown (западная пресса поспешила его окрестить убийцей Grand Theft Auto). Для обеих игр Real Time Worlds лицензировала у Epic Games графическую технологию Unreal Engine 3.0.



Дэвид Джонс смотрит со снимка уже в роли руководителя Real Time Worlds

К сожалению, поклонников PC в 1998 году шотландцы не порадовали. И Space Station Silicon Valley, и Body Harvest предназначались для обладателей Nintendo 64. Обе игры продались крайне низкими тиражами. После этого DMA Design навсегда распрощалась с членством в "Команде мечты".

GTA: London 1969. Чтобы Лондон, да без двухэтажных автобусов? Никогда такому не бывать!





Весной геймеры буквально завалили офис компании письмами с просьбами не останавливаться на достигнутом. После небольшого перерыва состоялся анонс адд-она под названием London 1969. Разработчики выбрали время и место не случайно. Считается, что на конец 60-х в столице Англии пришелся расцвет местной организованной преступности. Сотрудники DMA Design не стали вносить в движок какие-то радикальные изменения и сосредоточились на оттачивании геймплея. Именно тогда была предпринята первая попытка воссоздать архитектуру существующего города. Конечно, максимальной достоверности добиться не удалось, но благодаря этому стремлению в третьей и последующих частях мы получили в меру реалистичные американские мегаполисы. В то время зародилась еще одна отличительная черта сериала - качественное музыкальное оформление. Звуковая дорожка занимала аж 60 минут. Для апреля 1999 года это было большое достижение. В качестве своеобразного бонуса прилагалось 30 абсолютно новых автомобилей и разделенные на четыре части 32 миссии. К сожалению, весь этот набор не позволил повторить предыдущий успех. Как ни крути, адд-он - он и в Африке адд-он.

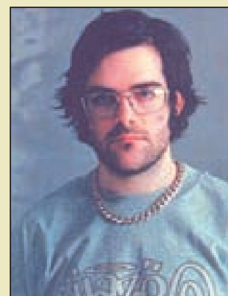
Планов громадье

К началу 1999 года по части финансирования расклад сил на игровом рынке Шотландии сложился следующим образом... Третью строчку в своеобразном местечковом хит-параде занимала Visual Sciences Ltd. с невыдающимся Expert Pool. DMA Design, как ни странно, обосновалась только на втором месте, хотя в ее трех офисах в различных городах насчитывалось свыше 300 сотрудников. Первой оказалась сформированная в 1996 году Red Lemon Studios из Глазго, которая на тот момент пыталась объять необъятное со своей трехмерной стратегией Braveheart (кстати, в числе лидеров компании был экс-сотрудник DMA Design Джейми Грант). Британское издательство вложило в проект огромное количество денег, но ощутимой отдачи многообещающая игра так и не принесла. Борющийся за независимость своего народа Уильям Уоллес с внешностью Мэла Гибсона в июле 1999 года фактически отправил любителей красных лимонов ко дну. В 2000 году основатель и лидер Лорент Ноел и сотрудники его фирмы по дешевке избавились от стремительно обесценивавшихся акций, а в 2003-м некогда амбициозную компанию объявили банкротом.

Но вернемся к концу апреля 1999 года. Подстегиваемые конкуренцией честолюбивые боссы DMA Design решились на серьезный шаг - перевести "Великого автоугонщика" на полностью трехмерные графические рельсы. Шутка ли, но именно весной, за несколько месяцев до выхода Grand Theft Auto 2, датирована официальная информация о Grand Theft Auto 3D и, внимание, о Grand Theft Auto Online Crime World (к нему мы вернемся в конце статьи). Семь лет назад разработчики собирались представить первый продукт в конце 2000 года, а второй - в I квартале 2001 на PC и PlayStation 2. При этом не следует забывать о том, что на вторую половину 1999 года был запланирован выход еще двух продуктов: Wild Metal County и Tanktics. И это далеко не все! Параллельно разработчики анонсировали сразу два PC-проекта: Attack! и Clan Wars. О первом доступен минимум информации; известен лишь жанр - платформер. О последнем сообщили чуть больше: смесь из экшна, адвентюры и стратегии, действие которой развернется во времена средневековья, когда Шотландия задыхалась от клановых войн. Сразу две игры обещали показать с 13 по 15 мая на выставке Electronic Entertainment Expo, но, видимо, что-то не срослось - оба проекта не подают признаков жизни по сей день.


Нечестные правила: один человек и три включенных монитора

Примерно в это же время Gremlin Interactive стала собственностью французского издательства Infogrames. Правда, на деятельности DMA Design сей факт отразился минимально. Зато в сентябре Take Two Interactive скупила все акции шотландской курочки, которая снесла для своего предыдущего владельца пока что лишь одно золотое яичко. Как выяснится позже, покупатель не прогадал - курочка высидит для него еще несколько ценных продуктов куда больших размеров. С той поры все игры DMA Design стали издаваться под логотипом компании Rockstar Games, в кресле директора которой расположился амбициозный Сэм Хоузер.


Директор Rockstar Games Сэм Хоузер

GTA: London 1969. Содержимое мусорного бака оказалось таким липким





Обложка Tanktics: не стреляйте в овец, они работают как умеют



Коробка с Grand Theft Auto 2: машины оказались под прицелом



Три брата-акробата

Первой в продаже из заявленной тройки появилась Wild Metal Country. Главными действующими лицами стали детские танчики различных конструкций (больше всего они напоминали стальные махины времен Первой мировой), только бабахали они по-взрослому. От обыкновенных аркад игра отличалась навороченной системой управления. За поведение каждой гусеницы отвечала отдельная кнопка на клавиатуре. Врубил только одну - крутишься на месте, включил две - покатил вперед. Основной упор в ней делался на реалистичную окружающую среду. Подлежащие сбору капсулы по всем законам физики скатывались по наклонной плоскости. Если танк переворачивался на попа и застревал башенным орудием в земле, то после выстрела получившая повреждения махина вырывалась из хитрой природной ловушки. К сожалению, игра разошлась незначительным тиражом. Во-первых, по части графических красот Wild Metal Country был далек от идеала. Во-вторых, излишние сложности в области геймплея отпугнули потенциальных покупателей.

Второй по счету шла стратегия Tanktics: War and Pieces. Как и Wild Metal Country, ее ожидала незавидная судьба. Уж слишком много непонятной мишуры намешали в ней разработчики: вооружившиеся магнитом птеродактили, отказывающиеся работать черные овечки, стреляющие каменные ядрами танки с деревянными гусеницами и тому подобные плоды чьей-то чрезмерно богатой фантазии. Теперь добавьте к получившемуся винегрету непомерно высокий уровень сложности. Геймплей строился по классической схеме: имеется база, добываются полезные ресурсы в виде камней, строятся вспомогательные здания, производятся разношерстные юниты. Вдобавок к стратегии DMA Design прикрутила элементы RPG. По ходу сражения танки набирали очки опыта, но при этом теряли всю прокачку после малейшего внесения изменений в их первоначальную конструкцию. В общем, создавалось такое ощущение, что во время обсуждения концепции игры разработчики приняли на грудь изрядное количество виски.

Наконец, колонну релизов замыкал октябрьский Grand Theft Auto 2. По части технических наворотов вторая серия не оправдала чаяния фанатов. Опять вид сверху, опять куцая графика со слабо детализированными моделями автомобилей и людишками. Столь разрекламированное разработчиками освещение в реальном времени оказалось сущей безделицей, а поддержка до 200 активных персонажей на одном экране так и не произвела сильного впечатления. Недостатки были компенсированы за счет нововведений в области геймплея. Три вымышленных города объединили в один, зато настоящий - Лос-Анджелес. Правда, действия почему-то перенесли в недалекое будущее. Роль главного героя в преступной жизни отодвинулась на второй план, так как на первый вышло противоборство между семью хорошо организованными бандами. Среди прочих нашлось место и легендарным постсоветским браткам. Кстати, главными негодяями выступили представители огромной наркокорпорации со столь милым русскому уху названием Zaibatsu. Игроку позволялось выбирать миссию за ту или иную, как нынче модно говорить, "бригаду". Все "подвиги" не оставались незамеченными и аккуратно заносились в таблицу репутации. Причем у каждой банды велась своя "служебная ведомость" на персонажа. В принципе, на улицах дозволялось вести и мирный образ жизни. Например, подрабатывать таксистом или продавцом хот-догов. Еще одна интересная находка - появление агентов ФБР, бойцов полицейского спецподразделения SWAT и бравых солдат звездно-полосатой регулярной армии. А еще здорово могли насолить простые мирные жители. Машины они угоняли не хуже профессиональных воров. За музыкальную сторону дела отвечали исполнители, записывающиеся под известным лейблом Moving Shadow Records.

Wild Metal Country. От танка противника остались одни мелкие осколки



GTA 2. Надо срочно успеть уехать, пока горит зеленый сигнал светофора







Пора делать ноги. Раздолбанная машина может взорваться в любую секунду

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



На раннем этапе форма у полицейских была бело-голубого цвета, а машины - черно-белого

Спешное внесение изменений

Злополучные события 11 сентября 2001 года отразились на многих произведениях современного искусства. Спешные изменения вносились не только в различные фильмы, но и в игрушки. Среди них оказалась и Grand Theft Auto III. Разработчиком пришлось срочно перекрасить машины полицейских из бело-голубых в черно-белые цвета, дабы те меньше походили на свои реальные прототипы из Нью-Йорка. Также из игры быстренько изъяли намеки на терроризм и две башни Всемирного торгового центра.

Нежданная революция номер два

А дальше наступил форменный кошмар. Такое массовое помешательство игровая индустрия знавала, пожалуй, лишь во времена повального увлечения тетрисом. Grand Theft Auto III сперва появился на PlayStation (22 октября 2001 года) и тут же мертвой хваткой вцепился в первое место различных рейтингов продаж. Тираж за ноябрь и декабрь превысил 2,5 миллиона экземпляров (побитым оказался даже великий и ужасный Metal Gear Solid 2). Верхушку кроссплатформенных чартов другой продукт занял только в июне (адд-он к The Sims). На PC третья часть появилась лишь 20 мая 2002 года, но тоже показала себя молодцом. Игра сходу захватила второе место, весь июнь продержалась на третьем, а июль, август и сентябрь не покидала десятку.

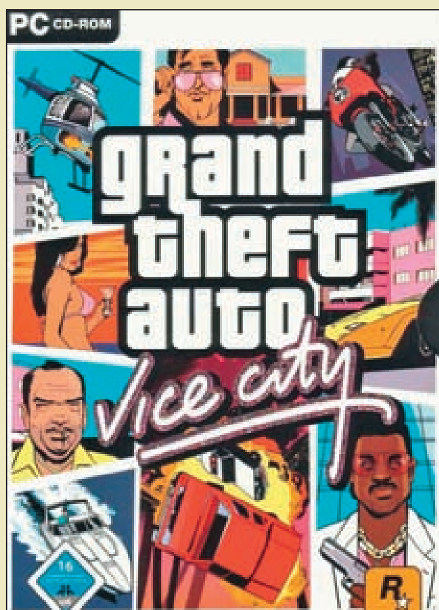
В чем же секрет столь невероятной популярности? Как ни странно, но по части боевых сцен DMA Design не изобрела ничего нового, она просто приравняла одну секунду игрового времени к одной минуте реального, перенесла действия в полностью трехмерный мир, послала к черту старого оператора и вместо него поставила нового, умеющего выхватывать своей виртуальной камерой красивые ракурсы. Все повреждения отражались на поверхности различных автомобилей (на перечисление всех видов транспортных средств уйдет как минимум страница!) в режиме реального времени. В общем, вид от третьего лица вкупе с огромным неплохо детализированным городом (за названием Liberty City скрывалось восточное побережье с его коммерческим, промышленным и спальным районами) оказался в нужном месте в нужное время. Без них игра не смогла бы достичь и десятой части популярности.

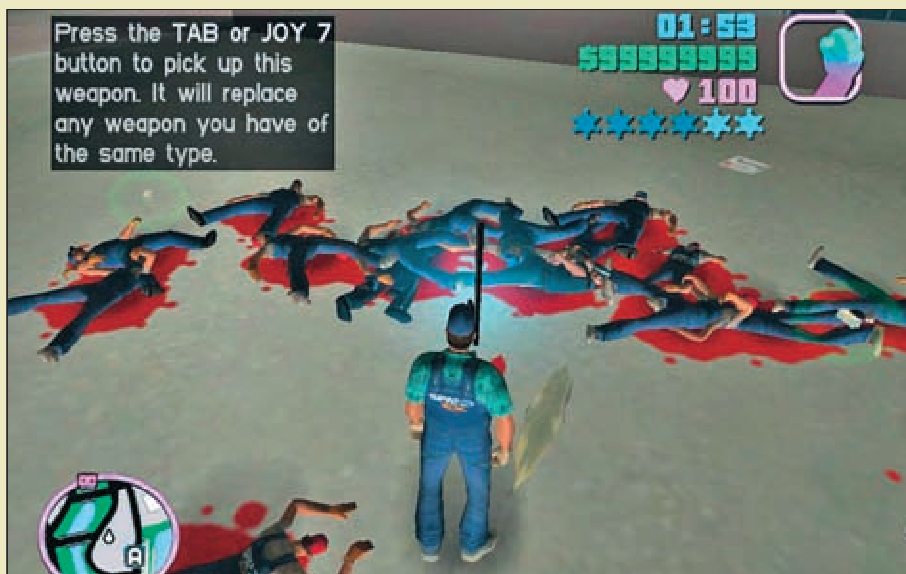
Еще одно важное слагаемое успеха - великолепный звук. Роли озвучили далеко не последние голливудские актеры под предводительством Джо Пантолиано и Майкла Мэдсена. К сожалению, в ходе подготовки статьи не удалось выяснить, кому же пришла в голову гениальная идея сделать радиостанции. Говорить об этой уникальной находке разработчиков можно до бесконечности.

Порадовал и сюжет. Попавший за решетку преступник умудрился сбежать во время перевозки заключенных из хорошо охраняемого фургона. Молчаливый главный герой оказался на улице без гроша в кармане. С этого момента начинаются его приключения, которые выльются в 50 с лишним увлекательных миссий. В общем, по всем параметрам это была настоящая революция!

Намеки на запрещенные темы, кстати, присутствовали и в третьей части







GTA: Vice City. Это не я сделал. Они все сами неудачно наткнулись на швабру уборщицы

Опять обман?

Народ срочно требовал продолжения банкета, да и разработчики были не прочь развить начатую тему. В начале 2002 года DMA Design анонсировала адд-он Grand Theft Auto Miami (со временем он перерос в Grand Theft Auto Vice City) и Grand Theft Auto 4. Уже тогда нам сулили, что четвертая часть перейдет на новый графический движок, будет поддерживать полноценный многопользовательский режим и появится в продаже в 2003 году. Как и в 1999-м, пиарщики опять надули фанатов с онлайном.



В марте 2002 DMA Design тихо сменила вывеску на Rockstar North. Никакой подоплеки в данном действии искать не надо. Просто такое название четко указывает на принадлежность компании к хорошо раскрученной империи Rockstar Games. В других городах и странах со временем появились свои скалистые звезды. Например, Rockstar San Diego, Rockstar Ontario, Rockstar Toronto, Rockstar Leeds. Хотя до переименования все вышеперечисленные компании имели оригинальные названия.

Лето, солнце и песок

Спустя год после выхода третьей части на полки магазинов пожаловал Grand Theft Auto: Vice City. На PlayStation 2 релиз состоялся 27 октября 2002 года, а на PC - 12 мая 2003. На сей раз действие перенесли в большой курортный город середины 80-х годов. Прототипом для него послужил солнечный Майами. Вечное лето, девушки в купальниках и голубое море прилагались. Вдохновение шотландцы черпали из легендарного фильма Брайана де Пальмы "Лицо со шрамом". Только вместо переквалифицировавшегося в кубинского эмигранта Аль Пачино криминальные подвиги совершал Томми Верцетти в исполнении неподражаемого Рэя Лиоты. На первых порах ведомый геймером персонаж прозябал в самых низах криминального мира, выполняя задания то одного, то другого преступного босса. Со временем авторитет Томми начинал расти. Герой заводил полезные знакомства, покупал дома и прочую недвижимость. Верцетти превратился в большую шишку и работал только на себя: постоянно менял наряды, запросто заходил внутрь зданий, держал в гараже навороченные авто, раскатывал по городу на крутом мотоцикле, бороздил морские просторы на моторной лодке и разрезал облака на вертолете. Концовка игры так и вовсе напрямую отсылала к финальной сцене из "Лица со шрамом", но, в отличие от обнюхавшегося кокаином Тони Монтано, Верцетти удалось остаться в живых. Еще одна отсылка к кинематографу 80-х - чокнутый адвокат Кен Розенберг, который как две капли воды был похож на героя Шона Пенна из еще одного фильма Брайана де Пальмы - "Путь Карлито".



Вот таким непотребством занимался главный герой, выполняя миссию на порностудии



Разработчикам удалось подобрать настолько классные саундтреки, что чуть позже их выпустили в отдельную продажу аж на семи дисках. Туда вошли композиции Майкла Джексона, Мадонны, Брайана Адамса и многих других известных групп и исполнителей. Не обошлось и без фирменного юмора от Rockstar North. По ходу действа на орехи досталось группе KISS, Стивену Спилбергу и многим другим творческим личностям.

Все это пЕар

К теме выхода очередной части сериала на абсолютно новом движке представители Rockstar North вернулись в марте 2003 года. В это время был анонсирован Grand Theft Auto: San Andreas, а о полноценном четвертом эпизоде разработчики предпочитали говорить лишь общими фразами. Прессе заявляли, что создание игры ведется (заметьте, в прошедшем времени, и это почти три года назад!) фактически с нуля и что, скорее всего, релиз состоится на более мощных системах. Сейчас нетрудно догадаться, что за этой формулировкой скрывалась PlayStation 3.



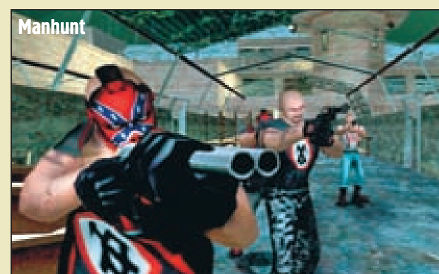
Сэм Хоузер явно что-то скрывает, по глазам видно

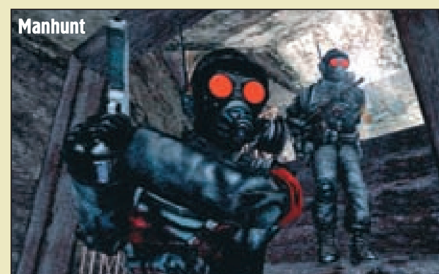
В конце декабря интернет-шоп amazon.co.uk сообщил, что четвертая часть будет называться Sin City. В январе представители Rockstar Games поспешили опровергнуть данную информацию. Чуть позже выяснилось, что на имя Сэма Хоузера зарегистрированы домены GrandTheftAuto4.com и GTA4.com, а в патентном бюро оформлены все права на три следующих торговых марки: Grand Theft Auto: London, Grand Theft Auto: Tokyo и Grand Theft Auto: Sin City. Последний тайтл не имеет никакого отношения к комиксам Фрэнка Миллера. Просто "Городом грехов" очень часто называют современный Нью-Йорк. Так что официальные представители Rockstar Games были не правы. Кстати, курсировавшая ранее информация о Grand Theft Auto: Bogota так и не получила хотя бы косвенного подтверждения, но сбрасывать со счетов это название пока что рановато.



Насилие - знак бессилия

Следующим в очереди расположился Manhunt. На PlayStation 2 он появился в ноябре 2003 года, а на PC пожаловал только в апреле. Игра представляла собой безумный парад бескомпромиссной жестокости (натягивание на голову полиэтиленовых пакетов, использование в качестве оружия куска оконного стекла и тому подобные страшные вещи). Без нее детище Rockstar North превратилось бы в серое и малопримечательное действо с устаревшей графикой. Заслуженно приговоренный к смертной казни Джеймс Ерл Кэш получил шанс спасти свою шкуру. Требовалось лишь продемонстрировать многочисленным камерам слежения свою дьявольскую натуру. Главный герой с радостью превратился в смертоносную машину и тут же взялся за дело. Короче, Manhunt - это история о том, как, простите за переход на жаргон, отморозков мочит еще более отмороженный тип. Голосом главного персонажа стал малоизвестный Стивен Вилфонг. Из числа голливудских звезд для озвучки пригласили только Брайана Кокса.


Manhunt

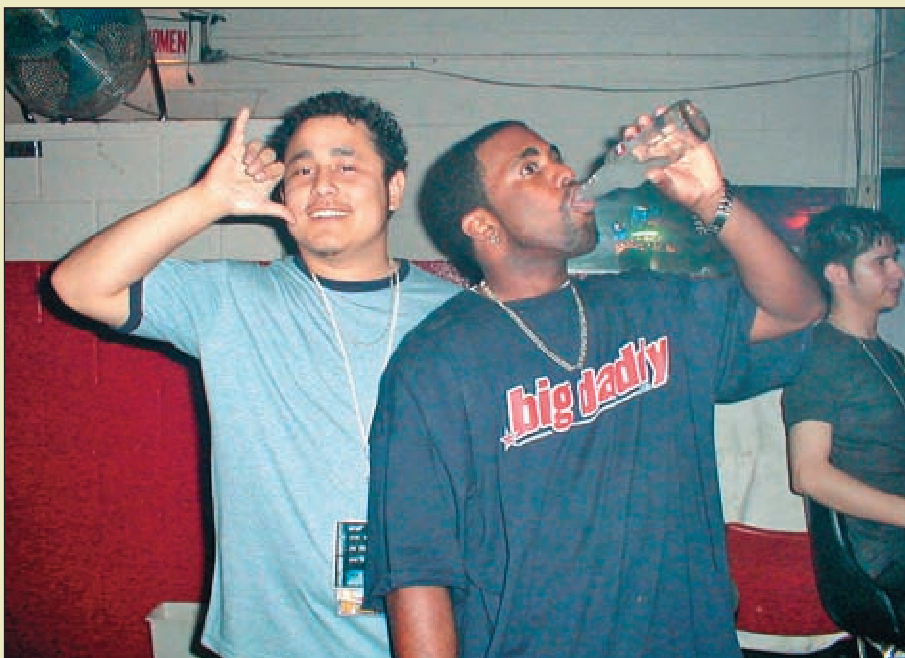

Manhunt


Manhunt

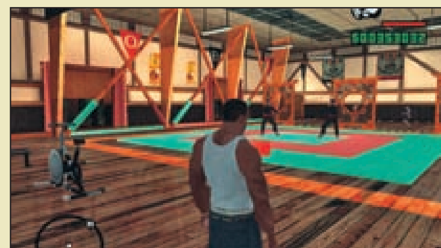
В США игра особой популярности не снискала, а в Великобритании она "выстрелила" после того, как 27 февраля 2004 года в графстве Лестершир произошел настоящий кошмар. Вооружившийся ножом и молотком 17-летний Уоррен Леблан убил своего 14-летнего приятеля Стефана Пакира. Разгоревшийся скандал только подогрел интерес публики. Игру собирались запретить. До этого ничего не слыхавшие о ней англичане в массовом порядке бросились в магазины покупать диски. Благодаря скандалу Manhunt на некоторое время задержался в британской десятке самых продаваемых кроссплатформенных продуктов.



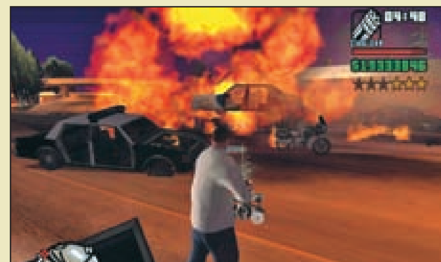
Manhunt



Пуху забыли сказать, что в бутылке не мед, а настоящая русская водка



GTA: San Andreas. В отличие от спаррингующих, Си Джею не надо знать кунг-фу, куда проще сразу взяться за ствол и решить спор одним выстрелом



GTA: San Andreas. Страшнее шестиствольного авиационного пулемета зверя нет. Дай ему только раскрутиться...

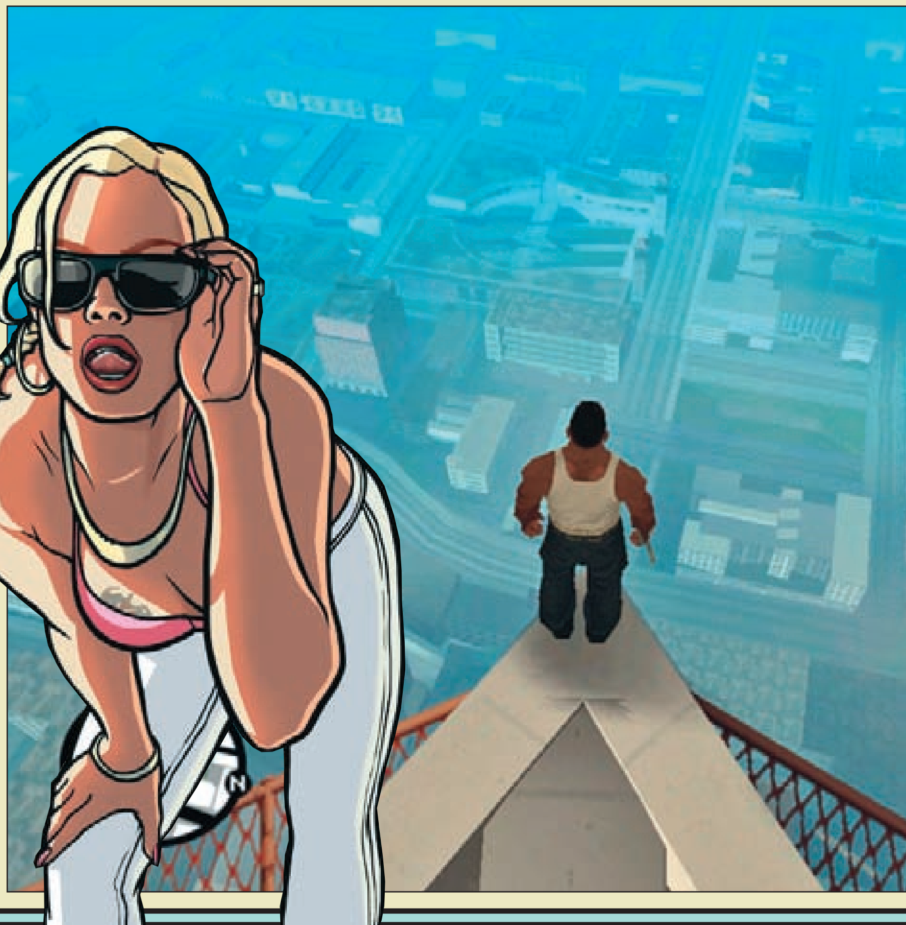
Gangsta Paradise

Последним представителем сериала выступил Grand Theft Auto: San Andreas. На PlayStation 2 релиз случился 26 октября 2004 года, а на PC - 6 июля 2005. На сей раз разработчики решили взять за основу быт черных американских кварталов начала 90-х годов. Лос-Анджелес стал Los Santos, Сан-Франциско превратился в San Fierro, а Лас-Вегас - в Las Venturas. Дабы виртуальные улицы из San Andreas максимально походили на реальные прототипы, вооружившиеся видео- и фотокамерами шотландцы посетили с экскурсией западное побережье. Параллельно с ними информацию собирало нью-йоркское отделение Rockstar Games. Дополнительно к работе были привлечены известный американский художник Mister Cartoon и популярный среди рэпперов фотограф Эстеван Ориол. В команду сценаристов влился DJ Pooh (в миру Марк Джордан). Именно он придумал историю про возвращение Карла "Си Джея" Джонсона в родные края, воссоединение с семьей, предательство и восхождение к криминальному олимпу черного братства.

Поскольку игра базировалась на слегка улучшенной версии старого движка, ставка делалась на интерактивность предметов и реалистичность окружающего мира. По сравнению с Vice City, мир San Andreas разросся где-то в 5-6 раз. В городе появились игровые автоматы, жестяные продавцы газированных напитков и еще целая куча приятных мелочей. NPC перестали быть банальным фоном. Они начали переговариваться друг с другом (звукорежиссеры заготовили свыше 4500 различных фраз плюс 3500 скриптовых комментариев), устраивать без участия главного героя крупные потасов-



Прощайте, черные братья. Не поминайте лихом



ки, да и на дороге стали вести себя более умело. А еще была полноценная прокачка персонажа по целому ряду параметров, занятия спортом, походы в различные общепитовские заведения, катание на велосипедах... Перечислять все нововведения не имеет смысла. В конечном итоге фанаты получили предельно сбалансированную игру, от которой отрывались только ради перерыва на еду или сон. Если и всплывала какая-то непредусмотренная разработчиками неожиданность, то она нисколько не вредила геймплею.

О невероятной популярности продукта красноречиво свидетельствуют различные рейтинги продаж. По данным NPD Group, к концу 2004 года только на PlayStation 2 Grand Theft Auto: San Andreas разошлась тиражом в 5.1 млн. экземпляров. К 31 января было продано уже 12 млн. копий. Вместе с PC-версией по всему миру разошлись около 25 млн. коробок.

Скандал на скандале, или Волшебная сила искусства!

Grand Theft Auto является рекордсменом не только по части продаж. За время существования сериала случилось множество нелицеприятных историй. Началось все с обличающих публикаций известного британского эксперта по связям с общественностью Макса Клиффорда (если помните, он успешно помогал Gremlin Interactive продвигать на рынок первую часть). Дескать, после выхода Grand Theft Auto III резко возросло число угонов автотранспорта по вине обыгравшихся подростков. 19-летний житель города Сомерс по имени Мика Цернер до поимки умудрился украсть около сотни авто! Комиссия по классификации кино и литературы Австралии так и вовсе запретила продажу игры на территории страны.

25 июня 2003 года случилась настоящая беда. Двое американских школьников Уильям и Джошуа Букнеры 16 и 14 лет отроду от нечего делать взяли отцовскую винтовку 22 калибра, вышли на автостраду Interstate 40 и открыли прицельный огонь по проезжавшим мимо автомобилям. В результате погиб 45-летний Аарон Хемел, а еще один человек получил тяжелые ранения. В ходе следствия выяснилось, что несовершеннолетние преступники пытались вести себя точно так же, как герой их любимой игры Grand Theft Auto III. Семья погибшего подала на издательство Take-Two Interactive в суд и оценила моральный ущерб в $100 млн., а чуть позже цифру взвинтили до $246 млн. за счет привлечения в состав ответчиков представителей Sony Computer Entertainment America Inc., Rockstar Games и Wal-Mart. Кстати, сторону истца представлял пресловутый адвокат Джек Томпсон.





Леланд Йи честно сражается за идею, а ретивый Джек Томпсон, похоже, только за деньги клиентов

В американском обществе к тому времени уже сформировалось резкое отношение к насилию в компьютерных играх. Баснословные деньги истцы так и не получили, но случай поднял волну народного негодования, которую не смогли остановить никакие разумные доводы. Никто из хулителей игр не задумывался, как диск с рейтингом "M" (только для совершеннолетних) и оружие попали в руки детей с неокрепшей психикой. Проще было во всем обвинить индустрию вообще и создателей Grand Theft Auto III в частности. Для перечисления других случаев, когда преступники в качестве оправдания своих действий валили всю вину на ту или иную часть Grand Theft Auto, не хватит пальцев рук. Похоже, в США по популярности такая "отмазка" среди поймaнных негодяев занимает второе место после классической фразы "не помню, пьяный был".

К концу ноября 2003 года подоспели разгневанные гаитяне из Нью-Йорка. Им не понравилась малюсенькая цитата из Grand Theft Auto: Vice City: "Kill the Haitians!" Представители обиженного народа собирались провести массовое пикетирование магазинов и в судебном порядке добиться исключения этой фразы из игры. В декабре к ним присоединился мэр Нью-Йорка. Take-Two Interactive не стала доводить дело до судебного заседания. Представители издательства принесли гаитянам публичные извинения и пообещали убрать злополучную фразу из более поздних изданий дисков.

18 декабря 2003 года к числу скандалов вокруг чрезмерного обилия насилия в Grand Theft Auto III прибавилась еще одна громкая история. Программист из Глазго Марк Галлахер обвинил Rockstar North в плагиате. Сейчас Марк трудится компьютерным консультантом, зато с 1991 по 1993 год он корпел над некоей игрой Crime, Inc, суть которой сводилась к борьбе преступных группировок за власть в городе. В 1993 году он пришел в офис DMA Design на собеседование и захватил с собой демо-версию незаконченного творения. Компания от его услуг отказалась, и разработчик-любитель отправился восвояси, но дискету на всякий пожарный оставил. Спустя десять лет после тех событий он заявил, что концепция игрового мира именно той демо-версии легла в основу первой части Grand Theft Auto. До разбирательства в суде дело так не дошло, хотя Галлахер грозился взыскать с Rockstar North за причиненный моральный вред 1.5 млн. фунтов стерлингов. На самом деле, идея вселенной

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Лозунгом "Фабрики футбола" является знаменитая фраза "Каждому свое"

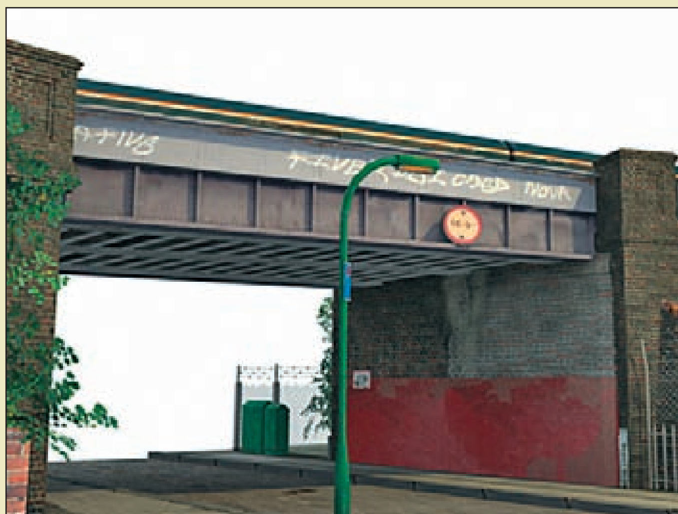
Главнейшее из искусств

Rockstar Games не ограничивается только производством игр. В 2004 году в британских кинотеатрах состоялась премьера фильма "Фабрика футбола" (Football Factory). В российском прокате ленту можно найти на лицензионных DVD и VHS. В основу кино легла одноименная повесть популярного английского писателя Джона Кинга. Кстати, в нашей стране произведение продается в крупных книжных магазинах. Режиссер Ник Лав в стиле а-ля Гай Ричи передал атмосферу, царящую в кругах самых необузданных фанатов (на болельщицком сленге - "хулсы") лондонского "Челси".

В ближайших планах Rockstar Games значится съемка документального фильма под названием Sunday Driver. Речь в нем пойдет о лоу-райдерах из самого известного американского клуба The Majestics.



GTA 4: London. Тот самый скриншот из Jeux France



GTA 4: London. Обратите внимание на детализацию окружающего мира

Grand Theft Auto пришла в голову Кейта Р. Гамильтона. В DMA Design он пришел в 1994 году.

Этот список можно продолжать и дальше. Чего только стоят законопроекты сенатора Леланда Йи или личный крестовый поход правозащитника Джека Томпсона против индустрии электронных развлечений? Новости об очередных нападках давно уже всем надоевшего адвоката появляются на страницах журнала чуть ли не каждый месяц. Подробный анализ горячего кофейного скандала так и вовсе заслуживает отдельной публикации. Из-за любительского мода голландца Патрика Вилденборга, приоткрывающего доступ к сексуальным сценам, Take-Two Interactive в общей сложности не досчиталась около $28.8 млн. чистой прибыли. После этой истории в Rockstar Games 20 человек лишились своих рабочих мест.

Увы, но на фоне нескончаемого потока помоев как-то неестественно выглядит известие о том, как проданный диск с Grand Theft Auto III помог найти преступника. В октябре 2002 года полиция отыскала 24-летнего вора благодаря кассовому чеку из магазина Warminster Blockbuster, на котором был указан адрес вора. А еще Grand Theft Auto: Vice City в 2004 году помогла поймать аж четырех грабителей. Бандюганы услышали фразу полицейского из игры и дружно побросали оружие на пол. К сожалению, на этом список добрых деяний обрывается.



Let it be

Вот мы и подошли к началу 2006 года. Что ждет компанию впереди? Разумеется, Grand Theft Auto 4. Официальная информация пока не поступала, но это не мешает интернету все больше и больше наполняться различными слухами. В июле сотрудники Jeux France разместили якобы эксклюзивный скриншот из четвертой части. Официальное опровержение от Rockstar North последовало через несколько дней. Зато новая порция картинок от анонимного английского источника внушает доверие. Если это не враки, то поблизости расположились скриншоты из Grand Theft Auto 4: London.

Вместе с графикой просочилась и кое-какая информация. В предыдущих частях ставка делалась на высокий профессионализм художников. Теперь в движок будет внедрена скелетная анимация и ragdoll-физика. По сравнению с Grand Theft Auto: San Andreas, размер города увеличится примерно в шесть раз, а число разновидностей транспортных средств возрастет до 350 штук. Старая система "один город и три острова" будет заменена на схему "север, юг, запад, восток". Первые действия развернутся в восточной части мегаполиса, а затем плавно перетекут в остальные районы британской столицы. Релиз назначен на октябрь 2006 года. Платформа - PlayStation 3.

Наконец, самая главная новость - Sin City будет полностью онлайновым проектом. Ориентировочная дата выхода назначена на IV квартал 2007 года. Также в планах компании официально значится июньский перевод Grand Theft Auto: Liberty City Stories с PlayStation Portable на PlayStation 2. Не исключено, что чуть позже игра по традиции появится и на PC.

Не Grand Theft Auto единым?

В конце каждой статьи принято подводить итоги. Безусловно, Rockstar North нашла золотую жилу и вряд ли добровольно оставит ее в ближайшие годы. Все планы компании связаны исключительно с сериалом Grand Theft Auto. Похоже, корову будут доить до тех пор, пока не настанет время сдавать ее на мясокомбинат. Этого как раз и боялся Дэвид Джонс, когда покидал свою компанию.

Вполне вероятно, что периодически разработчики будут отвлекаться на другие проекты, как это было с Manhunt. Высокие доходы, конечно же, хорошее дело, но стоит задуматься и о другом предназначении компьютерных игр. Как-никак для многих они служат способом самовыражения и являются такой же разновидностью искусства, как кинематограф или художественная литература. К сожалению, последние годы под логотипом Rockstar North, да и под торговой маркой Rockstar Games выходят продукты, корни которых ушли в почву насилия. Рано или поздно революционные геймплейные находки иссякнут, останется сплошная чернуха. Такого быть не должно. Живые символы города Данди 15 лет назад умели делать такие милые игры, как "Лемминги". Может, настала пора им тряхнуть стариной?

Знаменитый стадион футбольного клуба "Арсенал" попадет в Grand Theft Auto 4: London



M19*Miker

ОТ ИГРУШЕК К ИГРЕ

Существует очень много материалов по тактикам в Quake и Counter-Strike, стратегиям в Starcraft и Warcraft. Казалось бы, следуй инструкциям, которые дают профессионалы, действуй так же, как они, и ты станешь отличным игроком. Это заблуждение. Ни одно руководство, каким бы подробным оно ни было, не сделает из тебя профи, если ты сам не умеешь тренироваться.

Как лучше всего подойти к тренировкам? Сколько и с кем тренироваться? Как подавить волнение перед важной игрой? Эти вопросы геймеры часто задают профессионалам в интервью, но те дают лишь общие советы: "играйте больше", "анализируйте свои ошибки", "смотрите демки" и "набирайтесь опыта". Кто-то не хочет выдавать свои профессиональные тайны, а кто-то, возможно, даже не задумывается над тем, как он тренируется и почему достиг успеха. В такой ситуации простой игрок может рассчитывать только на собственные познания.

Знаменитый российский квакер LeXeR занял второе место на WCG 2002, тренируясь всего по два (!) часа каждый день. Следующий турнир под названием QuakeCon 2002 Алексей выиграл, потому что готовился более основательно, играя по четыре часа в день. Спросите, как ему это удалось? - "Можно тренироваться и по 20 часов и ничего не добиться, а если из каждой игры пытаться выжать как можно больше полезного, то можно и за час. Мы тренировались так, что до следующего дня Кваку даже запускать не хотелось".

Эта статья основана на наблюдениях за тренировками и выступлениями прогеймеров, разрозненных советах от профессионалов и на собственном игровом опыте. Она носит общепсихологический характер и может быть полезна вне зависимости от того, какой кибердисциплине вы отдаете предпочтение.

Сколько тренироваться?

Большинство геймеров приступает к тренировкам ближе к вечеру, игры же на турнирах начинаются гораздо раньше, около 11 часов, когда состояние организма несколько другое. Кто-то не успевает проснуться и проигрывает, а кому-то играть легче, если до этого не было напряженного рабочего дня. Так или иначе, в выходные дни стоит сесть за тренировки пораньше, а потом решить, критично ли вам время игры или нет.

На вопрос о том, сколько нужно тренироваться, любой опытный геймер ответит, не раздумывая: "Чем больше, тем лучше". С другой стороны, известно и то, что потраченное на игру количество времени не отражает уровень мастерства. Кто-то играет больше шести часов каждый день и не может добиться достойных результатов, а профессионалам хватает часадвух в день, чтобы не только не терять форму, но и прогрессировать. Тренировки должны быть эффективными, а для этого очень важно, с кем тренироваться и как относиться к игре.

С кем тренироваться?

Спарринг-партнером должен быть более опытный геймер, в крайнем случае, человек, который играет примерно на таком же уровне, как и вы, и постоянно прогрессирует. Вот его и надо учиться обыгрывать - чем быстрее у вас это станет получаться, тем лучше. Изначально найти более сильного геймера можно, как правило, среди своего окружения, но потом стоит сходить в местный компьютерный клуб, а после попробовать принять участие в турнире. На каждом из этапов ищите более опытного игрока, внимательно его изучайте, стараясь найти все слабые места и тренироваться до тех пор, пока не станете стабильно его обыгрывать. Когда вы найдете очередного более сильного геймера (или считающего, что он играет сильнее), постарайтесь как можно тактичнее подойти к нему с предложением сыграть.

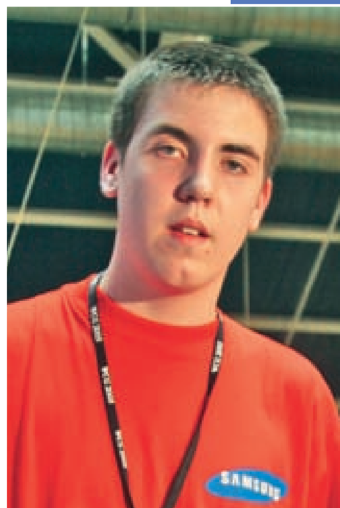

На каменных лицах - ничего кроме концентрации и максимального погружения в игру

Поиск сильных противников для тренировок должен идти постоянно, поэтому без хорошего интернет-соединения добиться высокого уровня игры очень и очень сложно. Ведь именно на игровых серверах можно встретить множество сильных и разных оппонентов со всего мира. Особенно это важно для тех, кто играет в стратегии, потому что через некоторое время тренировок с одними и теми же людьми вы начинаете невольно подстраиваться под их стиль, рас-



Karma и Asmodey критично наблюдают за игрой





Еще два года назад самый сильный российский игрок в Warcraft Андрей "SK-Deadman" Соболев занимал первую строчку на официальном европейском и американском серверах, но, когда приходил на турнир в компьютерный клуб, то чаще проигрывал. Ему понадобился почти год для того, чтобы разница между игрой у себя дома и в клубе перестала влиять на качество игры.

слабляетесь и многое упускаете из виду. Если вас приглашают в клан, поинтересуйтесь, какие сильные игроки в нем состоят, и есть ли возможность с ними тренироваться.

Общий подход к тренировкам можно сформулировать так: ищите как можно больше противников, которые играют сильнее, и старайтесь их обыграть.

Они делают тебя сильнее

Замечали, что все неудачи в жизни, которые не сильно связаны с происходящими в настоящем событиями, мы очень быстро забываем? Это одна из способностей психологической защиты любого здорового человека, которая называется вытеснением. Она распространяется и на наш негативный игровой опыт. На практике это выглядит так: поражения легко забываются, зато победы мы отлично распишем в самых ярких красках, можем даже немножко приукрасить. Действительно, выбросить из головы какие-то неудачные жизненные моменты чаще всего бывает полезно, но не в нашем случае. Ведь не победы, но поражения - самый ценный игровой опыт, к которому нужно возвращаться. Иначе они вернутся к вам сами.

Так что выбор у нас, в общем-то, не велик. Благополучно вытесняем большинство своих поражений и поэтому снова повторяем старые ошибки, ломаем грабли о лоб. С таким подходом прогресса в тренировках не будет, а, значит, не будет и побед. Поэтому создаем специальную папочку, куда попадают все ваши поражения без исключений, даже те, о которых стыдно вспоминать. Не верьте внутреннему голосу, который убеждает, что причины поражения именно в этой игре вам "понятны" и "такое уже было". Наоборот, им стоит уделить особое внимание. На следующий день перед тем, как начать тренировки, открываем папочку и пересматриваем вчерашние поражения, желательно, в компании с хорошим игроком. Начинаем день с работы над ошибками, и старательно от них избавляемся.

Чувствуйте себя как дома

Часто бывает так, что вы отлично тренируетесь в домашних условиях, но когда приходите на турнир, то проигрываете даже тем, кто не был серьезным виртуальным соперником. Обстановка влияет на состояние человека и может сильно сказаться на качестве игры. Тем, кто тренируется в компьютерном клубе или, по крайней мере, часто его посещает, гораздо проще. А вот "домашним" игрокам важно свести к минимуму разницу между личным тренировочным местом и тем, где будет проходить турнир. Невозможно подстроиться под все компьютерные клубы, но под большинство - совсем не сложно, если знать несколько простых правил.

Для начала, возьмите за привычку играть на одной и той же мышке с ковром и брать их с собой, когда идете в компьютерный клуб. Пусть это будет скромная оптика с тряпкой за 150 и 20 рублей соответственно - не стоит стесняться столь простых девайсов, поверьте, уважение у окружающих вызовет уже то, что они у вас свои.

Наушники можно взять лишь для того, чтобы не оказаться "без ушей", ведь это самый дефицитный девайс в клубе. Звук лучше погружает в игру, и вы не отвлекаетесь на случайные крики других геймеров. Если вы привыкли во время тренировок слушать какую-то музыку, имеет смысл захватить с собой mp3-плеер с записью любимых композиций. Это, конечно же, не распространяется на экшн, где звук играет одну из главных ролей.

Самым главным преимуществом тренировок с друзьями является то, что вы, не опасаясь конкуренции, делитесь своими мыслями и наработками. Именно в таком общении и появляются наиболее интересные идеи.


После поражения заставляйте себя пересматривать риплей, как бы сложно это ни было, и ищите ошибки

Кстати, большинство компьютерных клубов оборудованы встроенными звуковыми карточками AC97. Разъем для наушников в таком случае будет зеленого цвета. А для того, чтобы под столом, где обычно стоит системный блок, в относительной темноте различить цвет удобно подсвечивать разъем мобильным телефоном.



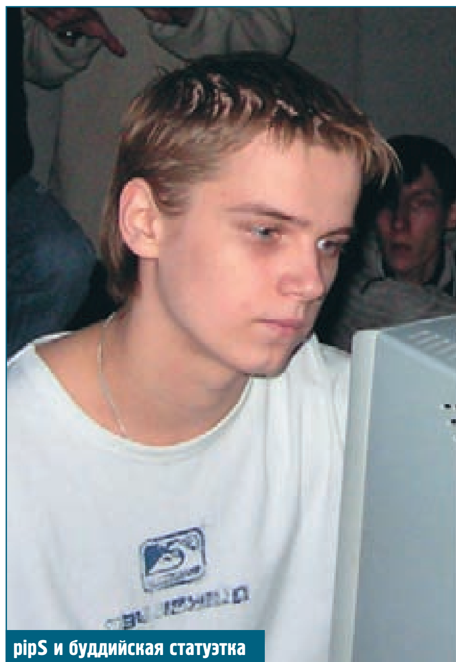
Перед турниром, несмотря на волнение, очень важно суметь выспаться. Хорошо помогает получасовая прогулка перед сном. Можно принять холодный душ, тогда тело согреется и сонливость усилится. Некоторые "спортсмены" практикуют разного рода спиртные напитки для того, чтобы спать крепче, вместо этого лучше выпейте стакан молока: в нем содержатся ферменты, которые делают сон глубже и спокойнее. Кроме того, на утро у вас не будет ненужных последствий. Хорошо, если вы не имеете ничего против шоколада - он повышает уровень серотонина и помогает уснуть быстрее.

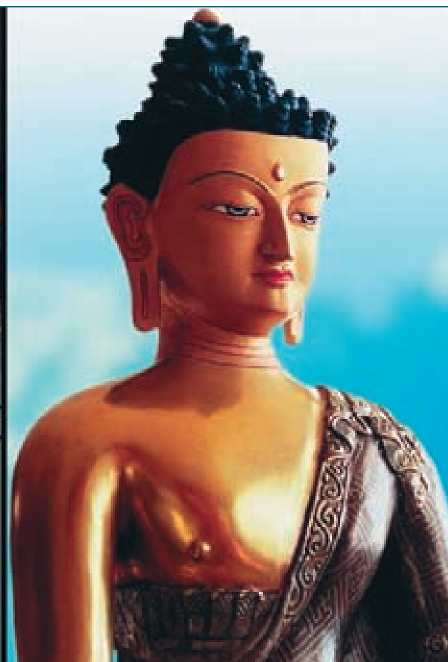
Клавиатуры чаще всего не сильно отличаются друг от друга, поэтому если у вас дома обычная клава, то брать ее с собой в клуб или нет, - не так принципиально. Кроме того, она занимает больше места, чем мышь с ковром.

Говорить о том, что необходимо уметь изменять игровые настройки и чувствительность мыши, не нужно?..

Как настроить себя на игру?

Волнение еще называют болезнью новичков. Перед важной игрой оно иногда перерастает в страх, особенно, если кажется, что противник играет сильнее и уж точно вас обыграет. С одной стороны, все чувства восприятия при этом обостряются, выделяется адреналин, но в нашем случае негативных последствий гораздо больше. Учащается пульс, руки холодеют, пальцы начинают мелко дрожать, мышка двигается рывками, не попадает по целям, мысли перескакивают друг через друга, путаются и не дают сосредоточиться на игре... Нам нужно как минимум спокойное и сосредоточенное состояние, то, что бывает на тренировках, а, еще лучше, - кураж, желание победить. Для начала попробуйте успокоить себя простыми, но убедительными фразами, например, "страх в игре просто не нужен; ведь это всего лишь игра; здесь нечего бояться; поражения сделают меня еще сильнее". Если волнение не проходит, есть еще один способ вызвать нужное состояние перед игрой.





pipS и буддийская статуэтка

У нас есть очень интересное свойство ассоциировать свое состояние с внешними факторами среды. Например, если каждый раз, когда вы радуетесь чему-то, вы будете слышать характерную, запоминающуюся музыку, или пить/есть какую-то особенную пищу, то вскоре установится прочная связь между тем, что вас окружает и вашим состоянием. Причем работать она будет и в обратном направлении: если поднять себе настроение, сделайте то, что вы обычно делаете, когда радуетесь.

В нашем случае наиболее подходящим состоянием, скорее всего, является эйфория, которая приходит лишь после заслуженной победы. Появляется улыбка на лице, чувствуется уверенность в собственных силах, хочется больше играть и выигрывать... Хорошее состояние, позитивное: сражаться с таким настроем одно удовольствие, поэтому его нужно вызвать еще до начала игры. Попробуйте взять за правило после каждой победы, когда возникает похожее состояние, давать своему организму сигнал. Вот на выбор несколько примеров: сильно сжать кулак или характерно размять руки, послушать музыку, попить любимого напитка, посмотреть на свою плюшевую игрушку-талисман - подарок девушки, который вы предусмотрительно поставили рядом с монитором т.д.



Cherep

Механизмов защиты очень много, и, скорее всего, вы уже используете собственный метод борьбы с волнением.

Вот лишь некоторые рекомендации по тому, как нужно подходить к тренировкам и на что стоит обратить внимание в первую очередь. Но и эта статья, вслед за многочисленными стратегиями и тактиками, будет бесполезна, если продолжать относиться к игре как к игрушке.





Обратите внимание на клаву, футболку и опять-таки - выражение лица



*M19*Miker*

ЛИГА ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА

Пробиться на российскую киберарену совсем не так просто, как кажется на первый взгляд. Читает иной геймер сообщение об очередном крупном выигрыше профессионального игрока и со вздохом замечает: "Я бы тоже так смог, если бы захотел/постарался/было время..." - поводов для оправдания находится масса. Однако стоит взяться за дело, тут же понимаешь, что настоящая, профессиональная игра - это не игрушки, а долгий путь через турниры, поражения и редкие победы. Крупнейшая лига по StarCraft под названием RSCup предоставила непрофессионалам прекрасную возможность показать, на что они способны.

Лига состоит из двух этапов: онлайновых отборочных и финала, который проходит в Москве. Более полусотни профессиональных игроков соревнуются отдельно от основной массы участников. Кстати, призовой фонд у "отцов" оказался значительно меньшим - еще одно подтверждение того, что лига ориентирована именно на игроков среднего уровня. На финал в Москву от профи были приглашены Yan и Bruce, занявшие первое и второе места в отборочных соответственно, для того, чтобы они сыграли серию шоу-матчей с непрофессионалами.

Всего было проведено восемь онлайновых турниров, в которых приняло участие более тысячи человек, и победители каждого попали на финал в Москву.

В России мероприятий с подобным уровнем организации не было уже давно. Всем участникам финала оплатили дорогу, встретили, разместили в гостинице и периодически кормили. Первой проверкой организаторов на прочность стал приезд в шесть часов утра делегации из Питера. Вопреки нашим пессимистичным ожиданиям, две девушки с табличкой RSCup терпеливо ждали на перроне. Потом гостей отвезли в гостиницу "Салют", известную всему киберспортивному сообществу погромом, учиненным там несколькими участниками WCG 2003 Russia. В этот же день прошли жеребьевка и групповые игры, которые определили четверых финалистов из восьми участников.

В воскресенье в ДК "Меридиан" состоялись полуфинальные и финальные игры. В перерывах между дуэлями танцевали девушки, а ведущий по мере сил развлекал зрителей.

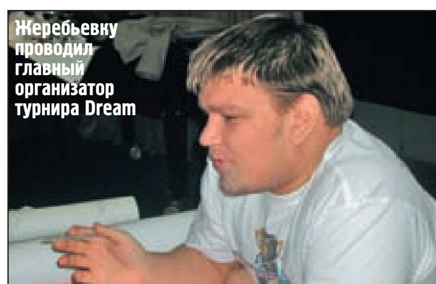


Вот что получил победитель турнира

САМЫЙ СМЕКАЛИСТЫЙ



В конкурсе на знание тонкостей игры (например, какой юнит наносит самый большой урон) геймеры несколько раз исправляли "правильные" ответы ведущего. Самым быстрым и смекалистым оказался Уткин Игорь, за что и получил маленький блестящий кубок и несколько игр от "1С".



Жеребьевку проводил главный организатор турнира Dream

"САЛЮТ"

Если вы хотите попасть в гостиницу "Салют", например, в гости к своему знакомому, то можно взять пропуск в кабинете №41. Это что-то вроде билета, часть которого вы отдаете охраннику на входе, вторую носите с собой. Но если вы вдруг захотите остаться в гостях на ночь (а это, увы, запрещено правилами), можно не проходить охрану, а воспользоваться специальным лифтом китайского ресторана, который не поднимается никуда, кроме шестнадцатого этажа, где этот ресторан, собственно, и расположен. Попадаем на самый верх гостиницы, проходим мимо ресторана и вскоре натыкаемся на лестницу, по которой и спускаемся на 15-й этаж. Отсюда вы можете попасть на любой этаж гостиницы. Причем, с одной стороны, у охраны не будет информации о том, что вы зашли в гостиницу, с другой - у вас на руках останется неиспользованное приглашение.



Yan готовится к шоу-играм с непрофессионалами

Результаты

Профессионалы

1 место - mYm.Yan - $400
2 место - RoX.Bruce - $250
3 место - ROX.EX - $200

Полупрофессионалы

1 место - 3D.WinBraz - $1000
2 место - cf.13[es4x] - $500
3 место - Arcica.Human - $250

Первого февраля начался второй сезон RSCup. Желающие принять участие в этой лиге бесплатно регистрируются по адресу *www.rscup.ru*.

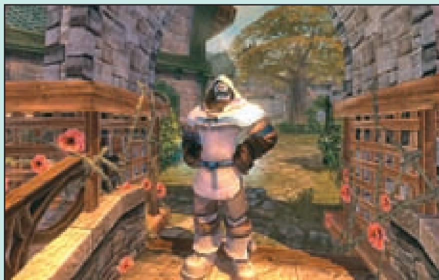
На диске вы найдете все игры группового этапа. К игре Casper против WinBroz на карте Lost Temple Bruce записал свои комментарии.

Fable: Lost Chapters

Как сделать своего персонажа большим.

1. Получите заклинание Berserk.
2. Скастуйте его.
3. Сохранитесь, пока заклинание действует.
4. Перезагрузите сейв - ваш персонаж так и останется здоровяком.

Если после этого вы попытаетесь использовать заклинание еще раз, эффект пропадет.



MX vs. ATV Unleashed

Запустите игру и зайдите в меню Options. Найдите там меню ввода кодов и введите один из предложенных ниже:

TOOLAZY - открывает все секреты
BigBore - открывает мотоциклы класса 500cc
MiniMoto - открывает мотоциклы класса 50cc
Couches - открывает все ATV
Brapp - открывает все мотоциклы
PitPass - открывает все трассы
LeadFoot - открывает все трассы Machines Challenge
HuckIt - открывает все трассы Freestyle
NotMoto - открывает все трассы Open
GoOutside - открывает все трассы National
GoInside - открывает все трассы Supercross
IAMTOOGOOD - активирует Pro физику
Wannabe - открывает Pro гонщиков
BrokeAsAJoke - дает 1000000 очков
Wardrobe - дает всю экипировку



Emergency Room 3 / Скорая помощь 3

Во время игры введите "hocus" (без кавычек). В левом верхнем углу экрана появится надпись "Cheats activated". Теперь вам доступны следующие комбинации клавиш:

Ctrl+Shift+F10 - открыть все миссии и получить все медали
Ctrl+Shift+F11 - получить 100000 кредитов
Ctrl+Shift+F7 - выиграть миссию
Ctrl+Shift+F8 - проиграть миссию

Fahrenheit

Введите в качестве названия профиля J8OL14FD (все буквы заглавные) чтобы получить доступ ко всем игровым событиям и сценам.

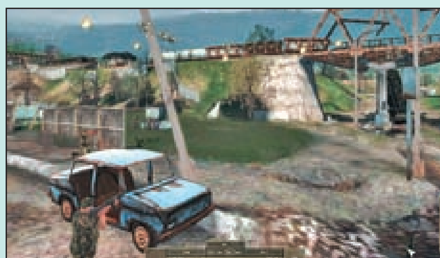
АЛЬФА: антитеррор. Мужская работа

1. Бессмертие.

Коды необходимо вводить непосредственно в игре, т.е. после расстановки бойцов и первого хода. Вызываем тильдой консоль и пишем "cheater on", затем "heal [количество]" (и то, и другое без кавычек). Например, heal gru_3 999999999, где "3" - порядковый номер появления бойца.

2. Получить опыт.

После активации режима ввода кодов наберите в консоли gainxp [количество очков опыта].

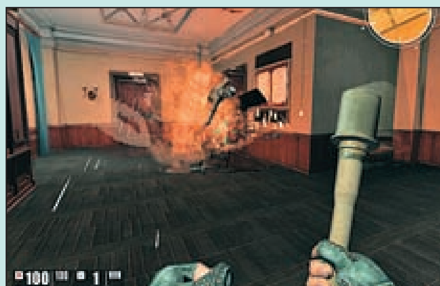


Восточный фронт: Неизвестная война

Чтобы сделать консоль доступной во время игры, надо найти в директории с игрой файл config.ini, открыть его с помощью любого текстового редактора и добавить строчку "bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)"

Запускаем игру, открываем тильдой консоль, вводим sv_cheats 1, а затем один из желаемых кодов:

fly - режим полета
cl_showinfo 1 - показывать FPS и другую информацию
cl_drawfps 1 - показывать FPS
g_noclip 1 - ходить сквозь стены (при включенном режиме полета)
game_godmode x - неуязвимость, где "x" - текущее значение здоровья
game_godmode 0 - отключить неуязвимость
addwpn ? - список оружия
addwpn x - добавить оружие или перезарядить его (где "x" - название оружие из списка)
exit - выход из игры
emotion_ctrl s e 100 - полная энергия у щита
damage Player -100 - добавляет указанное количество жизни игроку (если вместо -100 написать положительное число, то количество жизни убавится).



The Incredibles: Rise of the Underminer

Для начала необходимо открыть в текстовом редакторе файл in2.ini в поддиректории "the incredibles rotudata". Найдите строчку "AllowMasterCheats = 0" и замените ноль на единицу. Запустите игру, зайдите в меню Secrets и введите там любой из кодов:

FROZBOOM - суперудар Frozone'a
MRIBOOM - суперудар Mr. Incredible'a
FROZPROF - Frozone получит 1000 экспы
MRIPROF - Mr. Incredible получит 1000 экспы
MRIMASTER - показатели Mr. Incredible на максимум
FROZMASTER - показатели Frozone на максимум
WHYMUSTWEFIGHT - бесконечная энергия
SHOWME - открыть всю галерею
LEVELLOCKSMITH - выбрать уровень
HUDBEGONE - отключить интерфейс

The Fall: Last Days of Gaia

Для того чтобы задействовать чит-коды, достаточно вызвать консоль клавишей F11 и в появившейся строке ввести команду import debug. Теперь можно вводить любой из ниже перечисленных кодов в формате debug.cheat("чит-код"). Например:

debug.cheat("immortal") - неуязвимость вкл/выкл
debug.cheat("endless ammo") - бесконечные патроны вкл./выкл.

Доступные чит-коды:

endless ammo - бесконечные патроны вкл./выкл.
immortal - неуязвимость вкл./выкл.
speedhack - ускорить игру (используется клавишей "t")
hit and heal - левый клик+Ctrl - уменьшить HP, левый клик+Shift - увеличить HP
map - можно идти в другую локацию, открыть на глобальной карте все локации
armageddon - убить всех врагов в радиусе 40 метров от игрока
pickinfo - детальная информация об объекте при клике на нем левой кнопкой мыши
freecamera - активирует режим свободной камеры
no_fatique - персонажи не нуждаются в отдыхе
no_raid - бандиты не нападают во время сна группы
unlock_all - открыть все запертые двери в локации
teleport - персонажи игрока телепортируются в локацию, указанную через контекстное меню
mad_skillz - позволяет свободно изменять умения и способности
endless gas - бесконечное топливо у машины

Вводить коды можно и по-другому. Для этого в консоли набираем import localinit_example. Теперь нам доступны следующие коды:

item - получить предмет ("ID_предмета", ["ID_наемника"]), по умолчанию - у "ALTER_EGO"

party - создать случайную команду
re - перезагрузить скрипты в зоне ("zone_num.zone_num")
kill("ID_наемника") - убить наемника
max_all('all' для всех, или "ID_наемника") - установить все параметры, умения и навыки на максимум
max_attr('all' для всех, или "ID_наемника") - все параметры на максимум
max_skill('all' для всех, или "ID_наемника") - все умения на максимум
unfoe('all' для всех, или "ID_наемника") - сделать NPC нейтральными
active - активировать чит-коды
inactive - отключить чит-коды
set_time("час:мин:сек") - установить игровое время

Получение очков опыта

В игре вызываем консоль и набираем character.add_experience("ID_наемника", количество), где имя главного персонажа - "ALTER_EGO", а имена наемников имеют вид "MERCENARY_NAME".
Пример:
character.add_experience("ALTER_EGO", 10000) - 10000 экспы главному герою, или
character.add_experience_party(100000) - 100000 экспы всей группе.
Имена наемников:
FRANCIS - Фрэнсис
DEBORAH - Дебора
VICTOR - Виктор
SIEBENSEELE - Семидушный
MILTON - Милтон
KENO - Кено
BUTCH - Батч
SAND - Занд
STORM - Шторм
IVANA - Ивана
HENRY - Генри
SALLY - Лин
AGNES - Агнес
CARMEN - Кармен
VASQUEZ - Васкес
WESLEY - Уэсли
PRESIDENT_HAYES - Президент Хейз
LUCAS - Люкас
LARSON - Ларсон
DANIEL - Даниэль
VALORIE - Вэлори
FRANKLIN - Франклин
IAN - Иан
LINDA - Линда
PAULA - Паула
GEORG - Пит
MIA - Миа
PIA - Пиа
DONALD - Дональд
GONZO - Гонзо
BARBARA - Жена Гонзо
LUISA - Луиза
MCKANZEE - МакКэнзи
LAILA - Лайла
JIMBOB - Джим-Боб
LUIS - Луис
MAREN - Марен
MILES - Майлс
CHUCK - Чак
NIGEL - Нигель
DANA - Дана
WILLIAM - Вильям
JEFF - Джеф



ADRIAN - Адриан
COLIN - Колин
FRED_Z4 - Скью
TIM - Тим
RUDOLPH - Рудольф
MARYSUE - Мэри-Сю
CAREN - Карен
ELVIRA - Эльвира
HULDA - Хельда
JOHN - Джон
TOM - Том
ANDY - Энди
STEVEN - Стивен
PEGGY - Пегги
SHEILA - Шейла
DOROTHY - Дороти
SUSAN - Сюзан
MATTHEW - Мэтью
NED - Нед
PATRICHA - Патриша
LAURA - Лаура
BELINDA - Белинда
DAVID_BRONFMAKER - Др. Джеф Роулэнд
MICHAEL_SHAWMAN - Проф. Родни Бэнкс

Добавление предметов

objects.create_item_in_inventory("ALTER_EGO", "SET_item_name") - создать в инвентаре главного героя нужный предмет. Наример:
objects.create_item_in_inventory("ALTER_EGO", "SET_BULLET_CATCH") - добавить бронежилет.
Наименования предметов (далеко не всех):
Полезные предметы:
SET_LASERPOINTER - лазерный целеуказатель
SET_SILENCER - глушитель
SET_WATER_CAN - фляга с водой
SET_WATER_DETECTOR - детектор воды
SET_TENT_CANVAS - палатка
SET_MULTI_MEDIPACK - мультиаптечка
Оружие:
SET_CHAIN_SAW - бензопила
SET_P90_SMG - P90
SET_AKSU74 - АКС-74У
SET_HK_MP7 - HK MP7
SET_HK_XM8 - HK XM8
SET_HK_G11 - HK G11
SET_GMG_OCSW - GMG OCSW
SET_HK_CAWS - HK CAWS
SET_LASER_GUN - лазерный пистолет
SET_AK_47 - АК-47
SET_AK_74 - АК-74
SET_M_16 - Кольт M4A1
SET_M203 - Гранатомет M203
SET_SA_80 - SA-80
SET_FAMAS - FAMAS
SET_HK_G36C - HK G36C
SET_HK_G41 - HK G41



SET_OICW - OICW
SET_SIG_SG_552 - SIG SG-552
SET_STEYR_AUG - Steyr AUG
SET_SIMONOV_SKS - СКС
SET_M14 - M14
SET_MG_3 - MG-3
SET_M249 - M249
SET_RPK_74 - РПК 74
SET_M_79 - M-79
SET_RPG7 - РПГ-7
SET_LAW - LAW
Снайперские винтовки:
SET_DRAGUNOV - СВД
SET_PSG_1 - HK PSG-1
SET_BARRET_M82A2 - Barret M82A2
SET_M24 - снайперская винтовка M24
SET_CROSSBOW - арбалет
SET_DSR1 - DSR1
SET_RAILGUN - рэйлган
Патроны:
SET_AMMOPACK_44 - патроны.44
SET_AMMOPACK_357 - патроны .357
SET_AMMOPACK_9_MM - патроны 9 мм
SET_AMMOPACK_45 - патроны .45
SET_AMMOPACK_50 - патроны .50
SET_AMMOPACK_5_7_MM - патроны 5.7 мм
SET_AMMOPACK_4_6_MM - патроны 4.6 мм
SET_AMMOPACK_4_73_CASELESS - безгильзовые патроны 4.73 мм
SET_AMMOPACK_5_45_MM - патроны 5.45 мм
SET_AMMOPACK_5_56_MM - патроны 5.56 мм
SET_AMMOPACK_7_62NATO_MM - патроны 7.62 мм НАТО
SET_AMMOPACK_7_62SOVJET_MM - патроны 7.62 мм СССР
SET_AMMOPACK_25_MM_HE - фугасные боеприпасы 25 мм
SET_AMMOPACK_25_MM_AP - бронебойные боеприпасы 25 мм
SET_AMMOPACK_40_MM_RPG7_HE - 40-мм фугас РПГ-7
SET_AMMOPACK_LAW - боеприпас для LAW
SET_AMMOPACK_M79_M203 - 40-мм фугасные гранаты для M79 и M203
SET_AMMOPACK_LASER_GUN - комплект зарядов для лазерного оружия



Опытом делился Master Sergeant ***Андрей ЩУР,***
конспектировал Sergeant ***Александр ВАСНЕВ***

ДАВАЙ ЗА НАС

Нас раскидали по всем направлениям
Танки, пехота, огонь, артиллерия.
Нас убивают, но мы выживаем,
И снова в атаку себя мы бросаем.
Любэ. "Давай за..."



Появление российского спецназа в качестве одной из играбельных сторон несомненно поспособствует росту популярности Battlefield 2 в нашей стране. Об этом можно судить хотя бы на примере одной отдельно взятой редакции, сотрудники которой не один час провели около компьютера, наблюдая за боями с участием спецподразделений различных стран. Исходя из этого, мы пришли к выводу, что полку отечественных игроков на ранговых серверах игры в ближайшее время прибудет. Собственно говоря, им в помощь и публикуется этот материал, цель которого - не только объяснить азы, буки и веди BF2, но и научить бойцов мыслить нестандартно, по максимуму используя возможности, появившиеся в экспаншне Special Forces.

Курс молодого бойца

1 Перед тем как погрузиться в пучину сетевых баталий, рекомендуется приобрести небольшой опыт в игре с ботами, чтобы не выглядеть в онлайне совсем уж полным лопухом. Побегайте по картам, посмотрите на точки спавна людей и техники, запомните особенности ландшафта - в общем, ознакомьтесь с местностью. Но длительными тренировками с AI злоупотреблять не стоит: повадки компьютерных дуболомов имеют мало общего со стилем игры живых людей.

2 Первое, чему должен научиться любой боец в BF2 - это падать на землю и переключаться в режим стрельбы от плеча при встрече с солдатом противника на средних и дальних дистанциях. Этот финт выполняется одновременным нажатием "Z" + "правая кнопка мыши" (при дефолтной раскладке клавиатуры). Прием нужно довести до полного автоматизма, ибо он: а) уменьшает зону поражения вашего персонажа и б) увеличивает точность стрельбы вашего оружия.

3 Научившись мгновенно падать и целиться, учитесь сразу и правильно стрелять. Для того чтобы быстро и эффективно снять противника вдалеке, необходимо помнить о переключателе одиночной/автоматической стрельбы у вашего автомата. Залегли - переключитесь на одиночные и начинайте вести огонь по врагу с интервалом примерно в 0,6-0,8 секунды. Как раз столько времени требуется оружию, чтобы отдача от выстрела компенсировалась и ствол вернулся в изначальное положение. Такая быстрая стрельба одиночными будет гораздо эффективнее и экономичнее коротких очередей. Но не забывайте переключаться обратно на режим автоматического огня, если вдруг решите покинуть огневую позицию: при встрече нос к носу с выскочившим из-за угла врагом об этом думать будет уже поздно.

4 Не забывайте, что пистолет в игре присутствует не только красоты ради, но и пользы ради. Если у вашего автомата закончился магазин, а поблизости кузнечиком прыгает верткий неприятель, вместо того, чтобы заняться перезарядкой основного ствола, лучше нажмите "двоечку" и попытайтесь докончить начатое при помощи пистолета.

Помните, что у пистолета (как, кстати, и у дробовика, и у снайперской винтовки) нет пенальти/бонусов при стрельбе стоя/в присяде/лежа. Поэтому, ведя огонь, не стесняйтесь прыгать и маневрировать. Если дистанция между вами и противником минимальная, цельтесь ему в голову. Чтобы убить из пистолета неповрежденного врага, одетого в бронежилет, требуется 8 попаданий в его туловище и гораздо меньше хэдшотов.

Поскольку ближний бой очень скоротечен, количество выпущенных за секунду времени пуль играет в нем главенствующую роль. Ваш навык быстроты мышекликанья должен быть натренирован так, чтобы в результате скорострельность пистолета

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если вас интересует, за что в Battlefield 2: Special Forces даются медали, бэджи, нашивки и звания, то советуем посетить сайты *ubar.bf2s.com* и *www.totalbf2.com.*

За склонами надо следить очень внимательно





не уступала автоматной - поверьте, такое возможно и даже не раз спасало в стычках один на один.

5 Если вы вдруг обнаружили, что по вам открыл огонь снайпер или кто-то под него косящий, ни в коем случае не останавливайтесь, чтобы поозираться по сторонам и попытаться определить местонахождение неизвестного стрелка - этим вы только обеспечите ему легкую цель. Найдите ближайшее укрытие (камень, забор, и т.п.) и попытайтесь спрятаться за ним, чтобы уйти из предполагаемого сектора обзора/обстрела врага. После этого некоторые игроки иногда любят ползком высунуться обратно из-за препятствия, чтобы попытаться рассмотреть диспозицию стрелка, - не повторяйте их ошибку! Ибо как раз в то место и будет нацелено оружие врага, если у него есть хоть немного игрового опыта. Лучше оббегите укрытие, чтобы выглянуть/выскочить там, где вас не ждут.

6 Граната - друг пехотинца. Или злейший враг, если прилетает под ноги. Как метко выразился на этот счет старикан Ницше: "Что не убивает меня, делает меня сильнее". Если вы знаете, что за бугорком впереди засел враг, не лезьте на рожон. Удачно брошенная граната избавит вас от необходимости рисковать здоровьем. Грамотные игроки одной гранатой не ограничиваются, кидая сразу две или три штуки чуть левее и правее предполагаемого местонахождения противника, - так вероятность получения фрага будет гораздо выше.

Мало кто эффективно использует гранаты в альтернативном режиме с расчетом силы броска, а зря. С его помощью можно наловчиться закидывать взрывоопасные подарки за заборы и на края крыш у невысоких зданий, где часто пасутся вражеские снайперы. Чтобы овладеть навыком, надо только научиться скашивать глаза в правый нижний угол экрана во время взведения гранаты - специальный индикатор продемонстрирует мощность последующего "швырка".

Дальность метания гранат не ограничивается одной лишь силой руки кидающего. Чтобы превратить себя в натуральный миномет, шарашащий на сотни метров, надо только научиться придавать бросаемой гранате дополнительное ускорение за счет прыжка на бегу в самый критический момент. Когда рука с уже взведенной гранатой уйдет за край экрана, чтобы через долю секунды метнуть "гренку", просто подпрыгните - и дальность полета увеличится чуть ли не вдвое. Как, по-вашему, выносятся враги, засевшие на крышах многоэтажных зданий? Именно так.

Общие советы

1 Помните, что вы играете в командную игру, где, как правило, побеждает та сторона, игроки которой объединены в отряды, каждый из которых концентрирует свои силы на выполнении определенной боевой задачи. И даже если ваш командир занимается непонятно чем, все равно вступите в какой-нибудь отряд или создайте свой - хотя бы наберете немного игрового времени для Distinguished Service Medal (выдается за 100 часов игры за Commander, Squad Leader и Squad Member).

2 То, что в игре можно управлять любой техникой, вовсе не означает, что это нужно делать, не имея на то соответствующих навыков. КПД, например, вертолета, за штурвалом

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

Оно, как ни странно это прозвучит, будет заключаться в установке expansion pack'a. Проблемы, как правило, начинаются после установки оригинальной игры, когда приходит очередь инсталляции патча 1.11 (находится на диске со Special Forces).

Во-первых, для этого вам потребуется изрядное количество свободного места на системном диске, что-то около трех гигабайтов (при этом не важно, куда вы установили саму игру). Далее следует знать, что патчи к BF2 очень плохо устанавливаются на неамериканские компьютеры. Поэтому для успешной инсталляции следует поменять в региональных настройках Windows все стандарты с России на США. После этого перезагрузите компьютер и начните установку. Если проблемы остались, поменяйте стандартный путь к папке "Мои документы" на My Documents (это можно сделать, щелкнув правой кнопкой мыши по значку "Мои документы"). Если и это не помогло, проверьте, чтобы имя пользователя, под которым вы заходите в Windows, было написано латинскими буквами. В противном случае придется создать нового пользователя и уже из-под него устанавливать игру.

Когда вся эта свистопляска будет закончена, на установленную версию "BF2+патч 1.11+BF2: Special Forces" поставьте патч версии 1.12, который находится на нашем декабрьском диске за 2005 год (региональные настройки во время установки патча по-прежнему должны быть проамериканскими).



которого сидит пилот-новичок, близок к нулю. А если уж все-таки очень хочется покататься, остановите свой выбор на должности бортстрелка. Но стоит не забывать, что, например, пост пулеметчика в кабине танка - это не только возможность пострелять во все, что движется, но, в первую очередь, обязанность обеспечивать безопасность машины от атак гранатометчиков и попыток спецназовцев налепить на борт C4. Кстати, помните, что пулеметчик весьма уязвим для вражеского огня, поэтому не забывайте о клавише Ctrl (по умолчанию), которая позволяет стрелку прятаться в башне танка.

3 Никогда не забывайте пользоваться клавишей Q и опцией Spotted, чтобы подсветить замеченного вами противника, неважно, пешего или в технике. В любом случае это даст возможность другим бойцам вашей команды скорректировать свои действия (особенно это касается вражеских вертолетов: и пехотинцы будут знать, чтобы вовремя спрятаться, и вертолетчики-сокомандники получат цель для контратаки).

4 Если вы залегли около забора и хотите, чтобы ваше местоположение оставалось тайной, ни в коем случае не упирайтесь в него головой или ногами. Неважно, что он непрозрачный, - из-за графического глюка ваши ноги/голова будут заметны с противоположной стороны. И что самое плохое в торчащую из забора конечность можно ранить, чем ваш потенциальный убийца и воспользуется.

5 На карте отражаются только дружественные и пустующие средства передвижения. Если вы вдруг увидели, что на ней появилась иконка незанятой машины, причем произошло это в том месте, где респавн техсредств не предусмотрен, то сие означает, что в этой самой точке боец (бойцы) противника покинул средство передвижения.

6 Если вы видите, что в определенной точке карты сошлись чуть ли не все игроки противоборствующих сторон, то не стоит нестись в эту мясорубку, где и без вас крови будет пролито немало. Даже если вам удастся избежать смерти от пуль или гранат вражеского (дружеского) солдата, то будьте уверены, что кто-то (а скорей всего, таких человек будет несколько) догадается вызвать в данный район артналет, пережить который, будучи не в технике, шансов не так уж и много (на открытом месте не больше 10-20% процентов).

7 Миниганы "Блэк Хока", в отличие от ПКМ, установленных на Ми-17, имеют небольшой splash damage, т.е. поражение по площади. Так что, если вы попытаетесь скрыться от вертолетного огня за углом дома, отбегите подальше от края, иначе пулеметная очередь в землю рядом вас все равно накроет.

А вообще, если опытный пилот поставил перед собой цель вас убить, то уйти от него будет ой как нелегко. Постарайтесь не привлекать к себе его внимания, разве что только вы не сидите за рулем самоходной зенитной установки или если точно знаете, что пилот в данный момент вас не видит и не сможет в ответ уничтожить ракетами или из пушки.

Единственное стрелковое оружие, пробивающее бронестекло вертолета, - снайперский "Баррет". Правда, попасть по пилоту летящего вертолета все равно почти нереально.

8 Основная заповедь лидера отряда корнями уходит еще в заветы Чапаева: первым идти в атаку крайне нежелательно, т.к., пока вы живы, ваши подчиненные могут использовать вас в качестве точки респавна. При штурме вражеского флага выберите удобное неприметное место неподалеку, залегайте и отстреливайте противников, пока ваш отряд бежит в атаку и подставляется у флага.



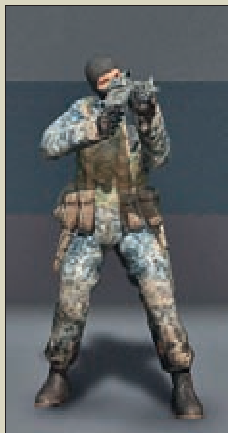
Желание пострелять по вертолету в данной ситуации понятно, но лучше все-таки его перебороть



Хотя если вы знаете, что сможете спрятаться, то пара очередей по вертолету сократят жизнь машины противника на минуту-другую, что не так уж мало

Характеристики бойцов

Spec Ops



Специализация "спекопса" подразумевает рейды в тыл врага, где он использует имеющуюся в наличии взрывчатку C4 для подрыва вражеской артиллерии, радара и командного поста. Радар в этом списке - цель номер один, т.к. его уничтожение оставляет вражеского командира без возможности активации UAV. Во время закладывания взрывчатки цельтесь поточнее, чтобы брошенный взрывпакет прилепился непосредственно к объекту, а не упал на землю рядом - особенно часто это случается при навешивании C4 на артиллерию. Любой из стратегических объектов выносится двумя зарядами, но только при условии, что они были заложены правильно.

Очень часто вскоре после подрыва цели рядом с ней появляется инженер противника, который станет легкой добычей затаившегося спецназовца. Однако не стоит обольщаться: подобные фокусы всем давно известны, так что скорей всего противник как минимум будет настороже, а в идеале сначала проверит местность вокруг объекта вместе с парой-тройкой бойцов-напарников.

Если играть в группе, то спецназовец может быть использован в качестве штатного истребителя танков, поскольку две его C4 способны вынести любую бронетехнику противника, что особенно хорошо можно использовать на городских картах. Эта же C4 может быть использована и при обороне флага: если заложить взрывчатку по периметру контрольной точки (стараясь при этом не класть ее на открытых местах), то можно неплохо удивить прибежавших вражеских пехотинцев после того, как они займут круговую оборону вокруг захватываемого флага. Также при помощи взрывчатки можно исполнить роль камикадзе. Для этого надо обвесить какую-нибудь легковушку C4, разогнаться и протаранить технику противника (если успеете выпрыгнуть из техсредства за несколько метров до цели - будет еще лучше).

Другая полезная фишка спецназовца, работающего в группе, это zip line. С помощью удачно выставленного троса можно быстро переместить всю группу прямо к вражескому флагу и захватить его быстрее, чем противник поймет, что произошло.

Спецназовец может быть использован и в качестве огневой поддержки, но при этом его позиция не должна совпадать с фронтом атаки основных сил. Кучность стрельбы и низкая отдача штатного АК-74У делает спецназовца неплохим бойцом на средних дистанциях, однако малая мощность является существенным минусом в ближнем бою.

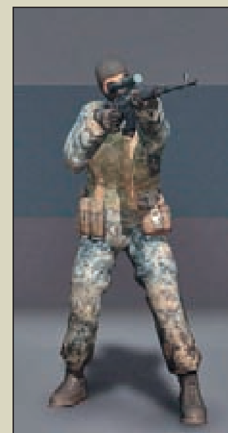
Если данный класс нравится вам больше всего, то первым в списке открытых видов оружия (а это становится возможно после получения звания Lance Corporal) должен стать G36C. Практически полное отсутствие отдачи в режиме одиночной стрельбы делает это оружие чуть ли не идеальным при стрельбе на дальних дистанциях (но надо помнить и про весьма скромную мощность этого "ствола").



Этот нехороший человек отстреливал инженеров, пытавшихся починить наш радар



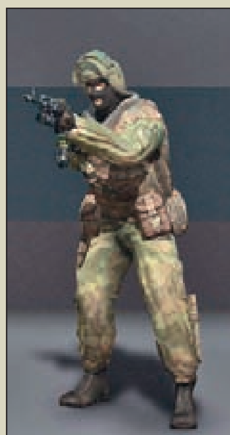
Sniper



Снайпер - пожалуй, самый бесполезный боец в BF2. Во многом это объясняется тем, что убить противника даже при стрельбе из бонусного "Баррета" (не говоря уже о СВД) с одного выстрела можно только хэдшотом, что очень и очень сложно. Зато одного попадания вполне достаточно, чтобы засветить вашу позицию, а обнаруженный снайпер рано или поздно (причем скорее рано) становится мертвым снайпером. Что-что, а подбираться сзади к лежащему стрелку любят все. Но даже если вы заблаговременно обнаружите приближающегося врага, то вряд ли переживете последующую встречу с ним. Из оружия ближнего боя у снайпера есть только пистолет, который супротив даже самого плохого автомата не котируется. Единственным средством от незваных гостей (особенно при боях в городских условиях) служат мины, которые очень хорошо устанавливать, например, у схода с вертикальной лестницы, ведущей на крышу дома, которую вы облюбовали в качестве своей огневой позиции. Единственная проблема в том, что снимать их нельзя, так что тем самым вы отрезаете себе путь назад, и в случае чего вам придется покидать огневую точку, используя парашют (по умолчанию клавиша 9). Есть у мин и еще один минус: на них может подорваться не только противник, но и ваш соратник, которому тоже может придти в голову покемперить на той же крыше. А убийство дружественного бойца в игре карается довольно жестоко.

Кстати, американско-SAS'овская винтовка M24 является самой меткой при аналогичной с "Барретом" мощности (снимает 95% жизни). Хотя длительная ручная перезарядка между выстрелами у M24 очень раздражает, уничтожать с ее помощью противников-подранков удобнее всего. Если выпадет случай взять кит убитого вражеского снайпера, помните об этом преимуществе.

Assault



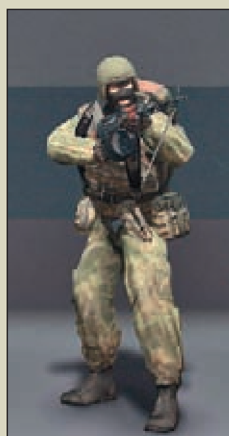
Сила сталеваров - в плавках, а штурмовиков - в подствольном гранатомете. При должной сноровке в ближнем бою каждый выпущенный "выстрел" должен превращаться в фраг. Подствольник - капризная вещь в себе. Проблема со стрельбой из него в том, что к ускорению выпущенной гранаты придается инерция движения бойца, если тот перемещался во время выстрела. И посему граната может полететь правее/левее/выше/ниже той точки, куда вы целились. Добавьте к тому же параболическую траекторию полета самого снаряда и вы поймете, почему для овладения искусством стрельбы гранатами на средние и дальние дистанции надо сначала изрядно потренироваться в сингле. Однако если вы научитесь правильно брать упреждение и делать поправку на движение, то с подствольником можно будет вытворять фантастические вещи, вынося на раз пехоту и легкую технику противника.

Наличие бронежилета (кроме штурмовика, он есть у пулеметчика и гранатометчика) и мощного автомата АК-101 обуславливает высокую эффективность штурмовика в ближнем бою. Отсутствие у этого класса обычных гранат отчасти компенсируется наличием ослепляющих флэшек. В комплект амуниции бойца входит "кошка" с тросом, которую можно использовать для того, чтобы забираться на крыши, перелезать через заборы (для этого надо перекинуть кошку на другую сторону огороженного участка, причем не важно, если поверх забора пущена колючая проволока), а также чтобы залезать в окна второго этажа домов.





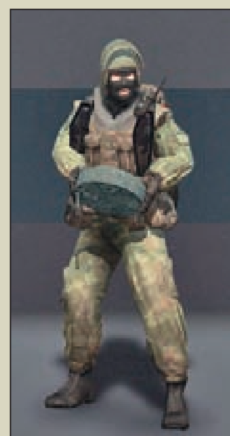
Support



Пулеметчик. Первое правило для этого класса - стрелять на бегу строго-настрого запрещено. Падаем, целимся, начинаем шпарить очередями.

Помимо своих основных "пулеметчитских" функций, данный боец еще является ходячим складом снаряжения, что позволяет ему довольно быстро набирать очки во время игры, снабжая партнеров боеприпасами. Из других особенностей этого класса стоит отметить большой магазин у пулемета (штатный РПК-74, в дальнейшем можно разжиться ПКМ), который позволяет ему долгое время обходиться без перезарядки. Правда, в случае непрерывной стрельбы пулемет перегревается, после чего довольно длительное время остывает. Тут главное - наловчиться останавливать стрельбу, пока датчик нагрева не достиг максимальной отметки. В этом случае охлаждение займет лишь пару секунд вместо пяти. Также у пулеметчика есть однозарядный гранатомет, стреляющий канистрами со слезоточивым газом. Максимальная эффективность его применения достигается на ночных картах, где игрокам приходится выбирать, какой из девайсов использовать: ночное видение или противогаз. Но и на обычных картах он неплох как подспорье во время штурма закрытых пространств: перед тем, как ворваться в комнату с противниками, нацепляйте противогазы и закидывайте в помещение "слезогонку": как минимум противник потратит секунду на то, чтобы отвлечься и нацепить противогаз. Как максимум вы получите перед собой беззащитные кашляющие цели. Кроме того, слезоточивый газ дает и дымовой эффект, что тоже помогает при штурме зданий, закрывая от защитников дверной проем, через который вы ворветесь.

Engineer



Изначально инженер вооружен семизарядным дробовиком Сайга-12К, который может быть с успехом применен лишь в ближнем бою. И даже открываемый впоследствии Jackhammer с барабаном на 12 зарядов данную ситуацию улучшает не сильно (помните, что и тот, и другой шотган даже вблизи положит ворога как минимум с двух попаданий, так что патроны лучше не экономить). В общем, любые открытые пространства инженеру строго противопоказаны - здесь он слаб против любого из представителей других классов.

Основных областей применения у инженера две: ремонт стратегических объектов на базе (опасайтесь залегших поблизости вражеских спецназовцев!) и ремонт техники в боевых условиях. С первыми все предельно ясно: если вы командир команды, то ваше место на главной базе, а следовательно, и роль инженера подходит более других.

Аналогично имеет смысл стать инженером, если вы собираетесь подловить на спавне пустующий танк и усесться в него. Во-первых, если во время боя вашего бронированного мастодонта поцарапают снарядами, всегда есть возможность отъехать подальше в угол карты, выскочить наружу и самостоятельно отремонтироваться. А во-вторых, существует особая тактика, когда два техника садятся в танк и БТР, после чего едут в атаку бок о бок: при повреждении одной из машин другая своим присутствием начинает ее восстанавливать.

Противотанковые мины инженера - это, скорее, источник разочарования, нежели радости. Если просто разбрасывать их на дорогах, то более вероятно, что на заложенном фугасе подорвется ваша же бронетехника и вы получите пенальти к боевой статистике.

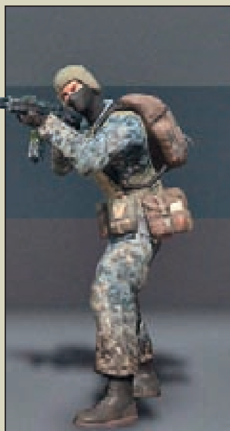


крытой местности к откинувшемуся бойцу может привести к тому, что вам самому потребуется доктор. Даже если ваша затея увенчается успехом, и вы оживите находящегося на простреливаемом перекрестке соратника, есть большая вероятность, что уже через секунду вы с ним получите по автоматной/пулеметной очереди.

А потому реально выгодной установкой мин можно заниматься лишь в определенных местах на определенных картах. Если уж вы беретесь заминировать какую-либо дорогу, то на мины не скупитесь: расположите их в шахматном порядке достаточно близко друг к другу. Мины срабатывают, только если на них действительно надавливают траки или колеса техники - под днищем проезжающего танка/БТРа они не взрываются.

Самый сложный вариант применения мин - положить их непосредственно под гусеницы вражескому танку. Для этого нужно дождаться, когда танк остановится (займет позицию для обстрела вашей базы) затем незаметно оббежать и зайти технике в тыл. После чего надо кинуть мину под траки сзади, сбоку от борта и, если хватит наглости, не забегая вперед в зону видимости, попытаться примостить еще один подарок под траком впереди. Теперь, если враг вздумает двинуться в любую сторону, его будет ждать сюрприз. Как вариант, можно ограничиться миной сзади, отбежать немного и привлечь внимание врага, постреляв по нему из шотгана. Первой реакцией противника, как правило, бывает желание сдать назад, чего нам как раз и надо.

Medic



Как и пулеметчик, львиную долю своих очков медик набирает, оказывая помощь товарищам по команде.

Так, он может разбрасывать аптечки, которые способны полностью восстановить здоровье сокомандников. Еще он при помощи дефибриллятора может возвращать в строй бойцов, получивших критические ранения. Однако с желанием помочь ближнему главное не переборщить, поскольку необдуманный забег по открытой местности...

В любой уважающей себя группе должен быть как минимум один медик (а лучше два). Лучше всего, если медиками становятся лидер и второй номер: во-первых, так достигается эффективная регенерация всей группы в целом, а во-вторых, если лидер ненароком погибает, бегущий следом медик быстро приводит его в чувство и наступление продолжается.

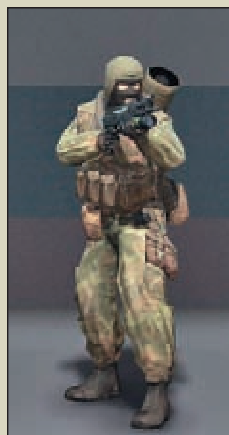
Главное правило медика при захвате флага или удержании группой какой-либо позиции - раскидать по земле как можно больше аптечек, чтобы потом, в горячке боя, и ты, и твои напарники имели некоторый бонус в защите.

При игре соло медик тоже один из самых предпочтительных классов, так как может совершенно по-читерски себя подлечивать. Получил ранение - отбеги за угол, кинь аптечку себе под ноги, подожди пару секунд, пока она подействует, и снова в бой.

P.S. Дефибриллятор может быть использован в качестве оружия нападения. Особо кровожадные медики ходят с ним на снайперов.

Anti-Tank

Несмотря на всю притягательность названия, гранатометчик не такой уж сильный класс. Все дело в том, что для подрыва вражеской бронетехники, даже самоходной зенитной установки, не говоря уж о танке, одной реактивной гранаты практически всегда мало. Для танка и вовсе их требуется порой штуки четыре (то есть практически весь боезапас). Хотя последнее верно в том случае, если стрелять по танку спереди или сбоку. Сзади техника защищена хуже: для того же танка требуется всего три реактивных гранаты. Но самое эффективное - стрелять в башню сверху: тут достаточно будет всего двух зарядов. Кстати, у танка есть еще одно уязвимое место - это стык башни и корпуса. Если засандалить в указанное место две реактивные гранаты, то этого достаточно для уничтожения техники. Правда, попасть в сию ахиллесову пяту довольно трудно.



> **МЕЖДУ ПРОЧИМ...**
>
> В скором времени разработчики планируют выпустить патч 1.2, появление которого может в серьезной степени повлиять на баланс игры (этот материал был написан по версии 1.12). В списке планируемых изменений числятся:
>
> - уменьшение показателей вертолетов (броня, количество ракет), что весьма оправдано, поскольку винтокрылые птицы рулят не по-детски, выдерживая попадание из реактивного гранатомета, танковой пушки и даже порой взрыв C4, прикрепленной к фюзеляжу машины;
> - разрешение подбирать взрывчатку бойцам того класса, который ее установил (то есть спецназовцы смогут забирать C4, инженеры противотанковые мины и т.д.);
> - запрет на стрельбу в прыжке;
> - уменьшение радиуса действия флэшек;
> - возможность перезарядки дефибриллятора в не активированном состоянии.
>
> Подробнее со списком изменений можно ознакомиться на сайте *www.battlefield2.com*.

Из-за "пузатости" большинства видов техники гранатометчик очень скоро начинает нуждаться в пополнении боеприпасов, поэтому неплохо бывает, если он действует в связке с пулеметчиком (и наоборот: если вы - пулеметчик, не упускайте случай скооперироваться с гранатометчиком - сможете подзаработать resupply-очков). Также стоит помнить, что если бронетехника противника стоит неподалеку от ящика с боеприпасами, то в первую очередь нужно уничтожать последний, иначе броня вражеского танка будет регенерировать чуть ли не быстрее, чем вы - повреждать ее реактивными гранатами.

Неожиданно хорошо реактивные гранаты показали себя в борьбе с залегшими на дальних дистанциях пешими противниками. Благодаря возможности корректировки полета гранаты можно точнее навестись на его местоположение и не упустить свой фраг, даже если враг, заметив летящий снаряд, решит сменить диспозицию.

В перестрелках на близких дистанциях российский "борец с броней" обладает неплохим преимуществом над аналогичными бойцами американских и британских фракций: магазин штатного ПП-19 "Бизон" содержит целых 45 патронов вместо 30 стандартных, чего с лихвой хватает, чтобы положить воинствующего оппонента ногами вперед.


Surge. Позиции для снайперов


Surge. Checkpoint

Карты. Тактика выживания при игре за российский спецназ

В данном материале рассмотрены карты для 64 игроков.

Surge

1 Позиции для снайперов: на склонах холмов, окружающих центральный котлован, на самой верхотуре постройки, около точки Command Bunker (обычно данная нычка используется, когда идет штурм этого самого бункера), а также верхние секции высотного крана. Последняя позиция плоха тем, что для того, чтобы попасть туда, приходится довольно долго лезть по открытой лестнице, что чревато гибелью на полпути к цели.

2 Когда одна из противоборствующих сторон владеет точкой Inner Ridge, а вторая - Supply Deport, то пехота в большинстве случаев в гости друг к другу ходит не по дороге, а по гряде, соединяющей эти две точки, причем очень часто при атаке любой из точек практикуются заходы с тыла. Помните об этом.

3 Крайне не рекомендуется респавниться в точке Checkpoint, расположенной в каньоне, во всяком случае пока не будет захвачена позиция Inner Ridge. Объясняется это тем, что противник очень любит расстреливать находящиеся в каньоне части с вершин склона, благо доступ к ним с точки Inner Ridge прост и быстр. В результате борьба за точку превращается в перестрелку с противоположных склонов, черту под которой подводит первый прилетевший вертолет.

4 Если ваша бронетехника идет по каньону к точке Checkpoint, захваченной противником, то постарайтесь прикрыть ее огнем с левой части склона (обычно на ней нет солдат неприятеля). Находясь там, вы одновременно сможете отстреливать зарвавшихся гранатометчиков на соседнем склоне и закидывать гранатами тех, кто находится внизу.

5 Артиллерия (A), радар (R) и командный пункт противника (HQ) находятся в самой верхней части карты, около точки Command Bunker, что затрудняет доступ к ним для спецназовца.

6 Для быстрого проникновения в точку Supply Deport из точки Village рекомендуется по пути в Inner Ridge свернуть в том месте, где дорога делает один из крутых изгибов (имеется в виду тот, который ближе всего к Supply Deport). Легкий джип может преодолеть подъем и, ненадолго выехав в запретную зону (заштрихована

Surge. Артиллерия (A), радар (R) и командный пункт противника (HQ)



Surge. Supply Deport




Surge. Zip line


Путь к точке Launch Pad

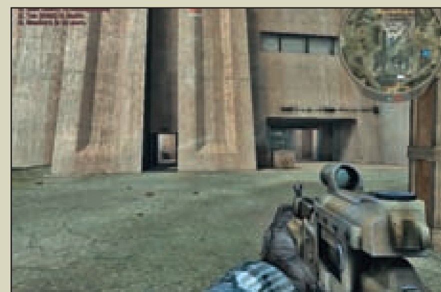
красным), оказаться в искомой точке. Этот маневр полезен, когда Inner Ridge занята неприятелем и отбить ее в данный момент затруднительно.

7 Попасть в Command Bunker из точки Launch Pad можно быстро, поднявшись на лифте. Для этого нужно пробежать поле к северу от стартовой площадки и забежать внутрь ангара. Лифт вызывается "юзаньем" пульта слева от шахты подъемника. Прежде чем зайти в него, проверьте, не лежит ли там C4 (установивший ее вражеский спецназовец, скорее всего, спрятался наверху с внешней стороны подъемника - киньте ему гранату через открытый люк на крыше кабины лифта).

Если заложенная C4 не позволяет подступиться к подъемнику, можно подняться наверх по хорошо спрятанной внутри здания лестнице, к которой можно попасть по вентиляционному ходу из того же ангара.

8 При игре на карте 32, кроме привычного исчезновения ряда контрольных точек, появляется одна дополнительная в самом центре карты (она находится на одной линии с Command Bunker и Launch Pad. Если она захвачена противником, а вы контролируете Inner Ridge, то при респавне в последней будьте осторожны, подходя к склону котлована, ибо противник частенько будет ходить в атаку на ваш пост именно с этого направления. В частности, он порой любит собирать силы перед штурмом у подножья склона.

9 Для быстрого перемещения в некоторые ключевые пункты карты рекомендуется использовать zip line: пересечение каньона у точки Checkpoint, переход в точку Launch Pad из Command Bunker, а также возможность попасть в строение, расположенное в центре карты (актуально при игре на карте для 32 человек, поскольку около него находится один из флагов).


Видите узкий коридор рядом с главным входом? Вход в вентиляцию находится там

Путь через каньона


Mass Destruction. Артиллерия (A), радар (R) и командный пункт противника (HQ)


Mass Destruction. Позиции для снайперов



Краткий спуск к точке Shore


Scrap Yard: отсюда нас не ждут


В этих кустах очень любит сидеть вражеский снайпер

Mass Destruction

1 Артиллерия (А), радар (R) и командный пункт противника (HQ) расположены около точки Chemical Weapons Factory на территории, окруженной забором (там же находится точка респавна вертолета). К счастью для спецназовцев, в этом заборе есть три лаза (со стороны реки), аккурат рядом с важными объектами.

2 В точке Scrap Yard есть неплохая нычка, удобная для захвата флага. Если забраться в мусорный контейнер (*см. скриншот*), то это даст вам неплохую возможность заграбастать флаг, поскольку враг может напасть только с одной стороны, которую вы в состоянии легко контролировать. Почему-то этот фокус очень часто срабатывает, хотя одна граната, брошенная в контейнер для профилактики, может поставить крест на всех стараниях.

3 Забор, окружающий Scrap Yard, не обязательно обходить, чтобы попасть на свалку. Со стороны железнодорожных путей его вполне можно перепрыгнуть. Также в любой точке его можно перелезть, используя "кошку".

4 Избегайте пересекать реку вплавь. Если попасть в бойца, рассекающего на скутере, - дело довольно сложное, то убить пловца - проще простого.

5 Снайперские позиции на карте расположены вдоль берегов реки. Для этой же цели достаточно удобна гряда, разделяющая Train Yard и Cooling Station. Учтите, что со стороны первой точки на высоту забраться пару пустяков, а вот с другой стороны это весьма проблематично. Используйте данное обстоятельство при штурме Cooling Station. Ибо господствующая высота - она и в Африке господствующая высота.

6 Во время штурма точки Shore целесообразно продвигаться к ней со стороны Train Yard, причем идти не по дороге, а соседнему склону (слева) или непосредственно по кромке воды.

7 Железнодорожный мост, ведущий из вашего лагеря транзитом через Electrical Substation на другую сторону реки, часто является ареной кровопролитных стычек. Враг пользуется им для захвата Electrical Substation - при условии, конечно, что он контролирует Scrap Yard. Если уж вам так хочется поучаствовать в этих разборках, то не стесняйтесь идти на хитрости, например, прятаться под вагонами поезда, стоящего на мосту, изредка выползая на насыпь, чтобы следить за ситуацией. Некоторые даже додумываются до боевой позиции на крыше вагона.

Scrap Yard: мусорный контейнер



Mass Destruction. Zip line





На втором этаже этого здания есть открытые окна, через которые можно пробраться внутрь конструкции



Ghost Town. Позиции для снайперов

8 Использование "кошки" позволяет забраться на заводское здание, внутри которого расположена точка Chemical Weapons Factory, а также на дом, расположенный по соседству. Также при помощи этого трюка можно перелезть через забор вертолетной площадки около радаром противника.

9 Zip line на этой карте имеет смысл использовать, чтобы попасть в точку Scrap Yard с крыши железнодорожного вагона или спуститься к флагу в точке Shore с ближайшего дома.

Ghost Town

1 Артиллерия противника (A), радар (R) и командный пункт (HQ) расположены около базы англичан (SAS Staging Area). Кроме того, одна из пушек обитает около точки Oil Field.

2 Снайперские позиции - нефтяные вышки плюс башня в центре города (ее верхняя площадка является самой высокой точкой на карте). Кроме того, снайперы любят крышу высотного здания, расположенного между точками Waterfront и Convoy. Крыши домов вокруг Convoy к таковым не относятся, поскольку там находятся точки респавна, и если Convoy контролирует противник, то ни к чему хорошему это не приведет.

3 Ghost Town - карта вертолетов (во всяком случае, была таковой до выхода патча 1.2). Если вы -хороший пилот, то это ваш шанс. Респавн вертолетов находится на базах двух противоборствующих сторон, а также у точек Upper North Side и Upper South Side.

4 Мост, ведущий из SAS Staging Area в город, может быть использ-





Ghost Town. Карта вертолетов



Ghost Town. Артиллерия (A), радар (R) и командный пункт противника (HQ)





Ghost Town. Zip line



Использование "кошки"

зован в качестве основы для минного поля. Вопрос только, как туда попасть. Есть два варианта: а) респавн в точке South Bridge (если она принадлежит вам); б) респавн на базе, а дальше - путь по воде на скутере до начала моста (там удобный склон, который позволяет легко забраться на мост).

Однако лучше будет его не минировать, а подорвать при помощи C4 (которые нужно заложить на пролете), чтобы не позволить вражеской бронетехнике попасть в город.

5 Слева от моста, ведущего на базу англичан, расположен туннель, по которому можно добраться вплавь до люка, расположенного в самом центре английской базы. Если вы - сторонник подлого base-rape'a, можете использовать этот путь для своего черного дела.

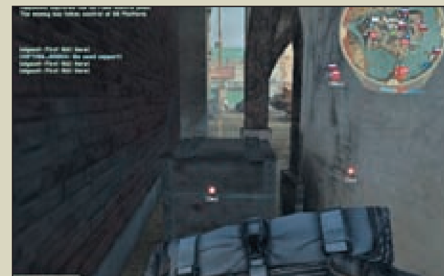
6 При захвате точки Oil Field пригодится нычка, расположенная внутри бункера напротив входной двери (*см. скриншот*).

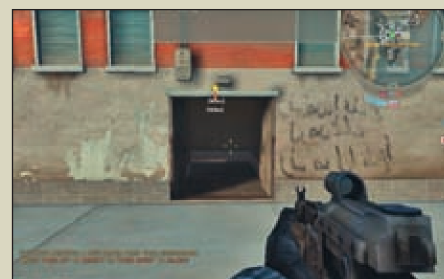
7 Использование "кошки" позволяет подобраться к точке Upper North Side со стороны берега. На скрине, расположенном по соседству, видно, как отряд, приплывший в этот район на лодке, перебирается через стену, чтобы спустя пару мгновений беспрепятственно заграбастать флаг.

8 Дизайн карты Ghost Town открывает широкие возможности для использования zip line, при помощи которого можно практически мгновенно перемещаться между точками North Upper Town и South Upper Town, North Upper Town и North Bridge, South Upper Town и South Bridge. Также с крыши дома, расположенного между точками Waterfront и Convoy, можно легко попасть к последней.

9 Попасть в точку South Bridge из точки Waterfront (и обратно) можно не только по дороге, но и через проход в здании, стоящем у берега реки. Но будьте осторожны - западный выход из здания часто используется защитниками South Bridge как оборонительная позиция.

10 Рядом с точкой Convoy есть очень неплохое место для засады (внутри двора). Раненый медик может здесь в тишине и спокойствии восстановить свое здоровье.





Oil Field. Вид изнутри



Oil Field. Вид снаружи



ЛУКОМОРЬЯ БОЛЬШЕ НЕТ

Жанр Online-житие-в-ящер-мире **Издатель** Codemasters **Разработчик** Codemasters **Панночка померла** 2004

Запаковывать дракона в гроб, милсдарь читатель, работа не из популярных. Рядовой клиентик усмиряется шустро - плечишки, ножонки, ручонки умещаются враз. А тут - то хвост выскочит, то деревянный макинтош в обхвате мал. Лучше в урну. Урну, как известно, размеры покойного не тревожат. Виртуальный прах - субстанция эфемерная, утрамбовывается быстро. Дракон, стало быть? Не беспокоит.

Фэнтези проникает в ролевой курятник злобным вирусом птичьего гриппа. Заболевшая птаха немедля отращивает мечи, луки, звонкую кольчугу, о вещах повседневных и бытовых принимается хрипеть с мистическим придыханием. А бывает еще кожа зеленеет или ухи растут. Смертный ужас, истинно говорю.

Dragon Empires исключением быть не спешила. Вот тебе, казуалушка, пропитанное волшбой средневековье, усатые богатыри да скучающие в башнях прынцессы. Вот тебе заклятья, слетающие с узловатых пальцев, пение зачарованных тесаков, вострые кинжальчики и... И хватит.

На этом обрыдлые традиции упаковывали в узелок скудные пожитки и укатывали прочь. В DE сцеплялись между собой пять империй. Драконьими они прозывались отнюдь не из-за звучно гремящих букв. Летучие ящерки властвовали в DE, парили в синих высях, а тем временем в пыльном "внизу" копошились мы.

Отважные девелоперы взялись за эксперименты. К примеру, впрыснули в печенки детенышу понятие temporary experience points. TEXP - сладкий куш, но в обращении не прост. Скажем, взялся протагонист перевозить через военную зону груз. Удалось - TEXP плюхается в родные закрома, а коли сложил буйну голову от когтей голодных playerkillers, то и "темпоральный" опыт кочует к ним в загашник. Ну, дурно ли изобретенье?

Клановая организация, десятки городов и продуманная экономическая система прикладывалась к завещанию по определению. Править отдельным взятым мегаполисом? Возводить фортификации, поливать макушки осаждающих ворогов кипящим маслицем, подымать на бой всю подручную гильдию? Черт возьми, почему бы и ...

... нет. Нет. Не вышло, не срослось. Драконий прах от любого другого ничем не отличен. Увы.

Красная Шапочка, а Красная Шапочка? А почему это у тебя так мало полигонов?



Илья ПОЛЯКОВ

ПО НУЛЯМ

Жанр Еще-одна-попытка-мета-игры **Издатель** 3000AD **Разработчик** 3000AD **Панночка померла** 2004



Какой хороший был...

Он хотел сделать великую игру. Он грезил о ней в редкие минуты послеобеденной дремы, мечтал, кутаясь в обрывки ночного сна. О, как же он желал втиснуть в пресные мегабайты всю свою бушующую гениальность, неуемное желание творить. А после очередного краха он падал лицом в несвежую наволочку и окроплял скучную материю горькими капельками. Судьба - циничная сволочь, неправда ли?

Конечно же, правда. В итоге все и вся упирается в вопрос презренного металла, от одного запаха которого у музы стартуют месячные, а у пегаса отваливаются крылья. Ты ведь помнишь вечнострадальную серию Battlecruiser, терпеливый радиослушатель? Сонм патчей, неизлечимые огрехи, немыслимый потенциал, замаринованный в сутках всматривания в монитор, прикрытый хрупкой попыткой понять, как, собственно, совершается то или иное действие. Решив, что главный источник проблем предыдущих лягушат исходил из чрезмерных масштабов, умный разработчик ограничил виртуальные степи четырьмя планетами, а в графе "кем-будете?" прописал сложное рагу из "симулятор-практически-всего-3d-shooter-и-чего-нибудь-еще-позже-додумаем". Общественность затаила.

Сюжет решили особенно не изощрять, так, легкий, буквально на ход ноги, запал о многострадальной Терре и отчаянно желающих независимости колоний. Гарантировалось нам бороздить просторы соленой H2O (по, над и под), чихать на стуже космических пространств, замерзая в кабине истребителя, и самолично променадить по различным климатическим зонам. Невероятной смекалки AI жал руки мощному графическому движку, 3000AD придавали лицу выражение одухотворенной усталости.

Думаю, на надгробии так и изобразим, как считаете?

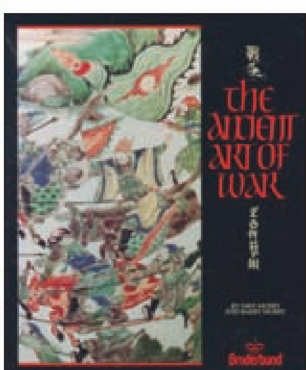
Синее что-то приятно искрится. Хочется надеяться, это силовое поле



БОРОДА СУНЬ-ЦЗЫ

Жанр Прадедушка всех RTS **Издатель** Broderbund Software
Разработчик Evryware **Дата выхода** 1984





В фиолетовом нечто очень трудно угадать национальную принадлежность. Японец? Монгол? Человек-хомяк?

Из аккуратной, почти дядитоминой, хижины, зевая и почесывая брови, выходит на пробежку старенький дедушка. Ноги пенсионера облачены в резиновые кеды, протертый в подмышках спортивный костюм видал некогда лучшие виды, а поредевший пробор всклокочивают порывы наглого ветра. Но дедушка природные капризы игнорирует. Ancient Art of War, прародитель жанра, видывал и не такое.

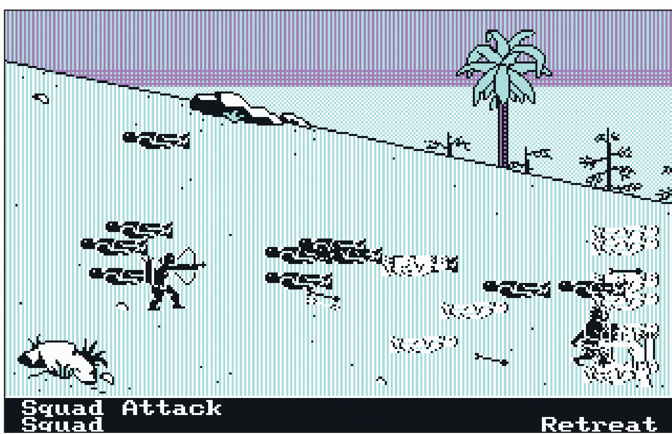
Сердце щемит при одном лишь взгляде на паспорт. Шутка ли - двадцать два года! В непоседливых виртуальных реалиях сия цифра схожа с миллионами прыжков эволюции - от пахучих ящеров до галдящих двуногих. Впрочем, динозавра поныне знатная, без прикрас.

Завет "Все гениальное - просто" коллектив Evryware, очевидно, выжег себе на сердце еще в пору бурной молодости. The Ancient Art of War прост. Для понимания, разумеется, а не для покорения. Всякий великий стратег современности, решивший вытереть сапоги о седенького анахорета, сначала лишится наглых конечностей, а затем и всего прочего.

Гляди, радиослушатель, откуда растут правила и основы всех RTS. Лучники переминаются с ноги на ногу за широкими щеками и спинами тяжеловооруженных товарищей, мудрый руководитель по другую сторону монитора ждет момент для верного удара, чтобы раз и навсегда. Время не стопорит ход ни на миг, ни на сладкую секунду, карту довлеет извечный fog of war, а мы обязаны присутствовать при каждом сюрпризе Ancient Art of War лично. Иначе - гибель, пепел и забытье.

Учитесь мыслить быстро. Иначе укокошат-с.

После отчаянной рубки выжили лишь самые стойкие. И удачливые, разумеется

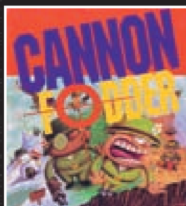


ВЫЕТНАМ

Жанр Почти-что-злые-лемминги **Издатель** Virgin Interactive Entertainment
Разработчик Sensible Software **Дата выхода** 1994



Зеленые клумбы скрывают угрозу...



Везде обман. Кинокадры нагло врут. Пальмы, стройнобедрые амазонки и бананы в джунглях не произрастают. В джунглях сыро. Мокро. Душно. Мимо погнутых касок фланируют стайки оголодавшего гнуса, сержант - окончательный и бесповоротный дебил, сосед по караульной службе то и дело оглушительно орет "Fire in the hole!", а наволившись, идет искать некоего Чарли. Форменный зоопарк.

"Скрести аркаду с RTS" шепчут на ухо незримые музы. Скрести, и посмотри, что за птеродактиль продырявит скорлупку. Страшно? Неожиданно? Выдавите стекло и выдерните чеку. Sensible Software легким движением ноги вяжет из пары мало совместимых ДНК колючий шарф, после чего нахлобучивает конструкцию на крепкие шеи всех желающих. Желающие некоторое время крутят головою, но затем обвыкаются.

В распоряжение даден отряд, отливающий мягкой зеленью юного укропа. Отряд в робкой надежде на выживание смотрит на нас, мы же вертим в широкой ладони мышехвостую товарку (так управлять бойцами проще всего) и готовимся руководить.

Cannon Fodder водит за собой на простом поводке. Увидел врага - ату его, хватай, рви зубами, пока не порвали тебя, строчи от пуза пулеметными очередями, кидай гранату, покуда есть что кинуть, молись госпоже Удаче... К сожалению, отдельные могучие средства массового поражения имеют обыкновение заканчиваться в самый неподходящий момент, вызывая к жизни самые крепкие вербальные изречения. Немного погодя, CF неожиданно предлагает нам вспомнить о наличии в черепке головного мозга и перестать нахрапом штурмовать задания. И таки CF права. Укатываются, дорогие друзья. Топят в собственном самомнении и уверенности в абсолютном превосходстве.

Cannon Fodder. Юр а ин зе армии нау. Вы же не хотите жить вечно?

Наши герои-богатыри



Весна приближается...

Не пора ли обновить свой гардероб?

Новая коллекция от Z-Zone!



170



200



200

~~250~~



100



100

~~150~~



190



50



180



190

Bormor

НЕДОБРЫЕ СКАЗКИ

В вагоне было душно и тесно, пахло кислой капустой, давно немытыми гоблинами и детскими пеленками. Скаллош потряс головой и решительно протолкался к тамбуру. Там было почти пусто, только вырисовывался на фоне окна высокий силуэт проводника.

– Уже скоро, – не поворачивая головы, ответил проводник на невысказанный вопрос.

– Да я просто так, подышать вышел, – смущенно пробормотал Скаллош.

– А-а...

Эльф глубоко затянулся папиросой и выпустил дым из ноздрей. Скаллош прислонился спиной к стене тамбура и сквозь мутное стекло дверей стал смотреть внутрь вагона. Там сидели, стояли, спали вповалку гоблины – наверное, целая сотня, не меньше. Бурые и зеленые, клыкастые и плоскомордые, лохматые и лысые, старые и совсем молодые. Из разных кланов и разных областей, большинство никогда не встречались друг с другом и не перекидывались словом, а если и перекидывались, то слова были, как правило, бранные. А сейчас все сгрудились в этом вагоне, всех собрала вместе общая беда.

– Если бы мне еще год назад кто-нибудь сказал, что эльфы будут спасать гоблинов... – Скаллош недоуменно покачал головой. – Почему вы это делаете?

Проводник вытащил папиросу изо рта, прищурился на тлеющий кончик и щелчком сбил столбик пепла.

– А ты бы предпочел, чтобы вас перебили люди?

– Нет, конечно!

– А к этому все шло, – эльф снова затянулся и уставился в окно. – Древние чащобы вырубаются под корень, всюду холодное железо, а вас, недомерков, просто уничтожают. Пиф-паф, ой-ой-ой. И нет гоблина.

Скаллош передернул плечами. Он до сих пор слышал, как наяву, лай гончих и крики охотников на болоте. Счастье, что удалось убежать. Счастье, что встретился спасательный эльфийский отряд. Счастье, что эльфы вообще забыли старую вражду и вышли из холмов на помощь избиваемым гоблинам.

– Вас ведь тоже когда-то преследовали, да? – осторожно спросил Скаллош.

– Угу. – Эльф кивнул и выкинул в окно окурок. – Люди с собаками. И гоблины с отравленными стрелами. Вы тогда были заодно.

– Мне очень жаль...

– Ерунда, – скривился эльф. – Меня тогда еще на свете не было.

– Вы поэтому решили забыть про старые обиды? Потому что сами знаете, каково это?..

– Мы ничего не забыли! – глаза проводника сверкнули в полумраке тамбура зелеными искрами. – Просто тогда был наш черед бежать в холмы. А теперь – ваш.

– Спасибо, – промямлил Скаллош.

– Не за что, – усмехнулся проводник.

– А там... ну, в ваших холмах – как там?

– Там... – Эльф задумался. – Там хорошо. Спокойно. Мы за эти годы развили науку, искусство, философию... У людей много нахватались, – он провел рукой по стенке вагона. – В общем, благодать и изобилие.

Проводник достал новую папиросу, раскурил, затянулся и нервно хохотнул.

– Спички вот только в дефиците. А еще сахар и мыло. Но мы работаем



над этой проблемой. Уже, считай, почти решили.

Эльф пристально вгляделся в окно, чертыхнулся и, загасив начатую папиросу, сунул окурок в карман.

- Прибываем, - он кивнул на показавшиеся вдалеке огни станции. - Буколесье, вам здесь выходить. А мне обратно, за следующей партией.

- Спасибо, - еще раз от души поблагодарил Скаллош.

- Не за что, - хмыкнул эльф. - Иди, поднимай своих. Остановка через две минуты.

- Вещи сложите сюда, а сами пройдите в эту дверь, - монотонно наставлял новоприбывших усталый пожилой чиновник-эльф. - Ваши вещи вы получите в целости и сохранности. Не волнуйтесь. Проходите в эту дверь, не задерживайтесь. Вещи оставляйте здесь, вы их получите на выходе. Проходите в эту дверь, вещи оставьте здесь...

Скаллош вошел в длинное узкое помещение с изогнутыми трубками и вентилями вдоль стен. Возле каждого вентиля на подставке лежал аккуратный брусок бурого хозяйственного мыла.

"А проводник говорил, что у них с мылом проблемы..." - невпопад подумал Скаллош.

Из-за двери все так же доносился ровный голос эльфа:

- Проходите в душевую, вам надо помыться после дороги... вещи оставляйте здесь... не задерживайтесь, проходите, проходите...



***

В этом выпуске журнала мы поговорим о самой нашумевшей игре нового сезона - RW Horror. Чем же нас порадует очередное творение S&M? Данная игра представляет собой аддон к популярной RW-4 и добавляет в нее кучу новых возможностей. Давно прошли те времена, когда мы с увлечением играли в первый RW, где по плоскому полю бегали забавные лохматые человечки, которых надо было размещать по пещерам, выводить на охоту и спаривать друг с другом. Сегодняшние игровые стандарты требуют гораздо большего. Впрочем, S&M всегда шла в ногу со временем, и даже опережала на шаг. Уже во втором RW впервые появились элементы стратегии - вы могли выбрать одну из множества рас и вести ее к мировому господству. Смешные человечки теперь постоянно должны были развиваться: выбирать между кочевым или оседлым образом жизни, изучать гончарное дело и металлургию, апгрейдить оружие с кремневого на бронзовое и т.д. Игра становилась сложнее и интереснее. Неудивительно, что в самые короткие сроки RW-2 завоевала рынок развлечений и прочно заняла свое место в ряду других культовых игр.

Сегодня это уже классика жанра. Так же как и RW-3, являющаяся по сути лишь переработкой прежнего хита в свете новых технических решений: игровой мир из плоского стал объемным, сюжетная линия сильно усложнилась. Однако в целом это остался все тот же старый добрый RealWorld.

RW-4 явился потрясением для всех игроманов. Мир снова увеличен в размерах. Добавлено огромное количество нового оружия и научных разработок. Войны стали действительно кровопролитными и зрелищными. Человечки больше не ограничены своими собственными силами, теперь им на помощь приходит мощная наука. Возросла роль политики, просвещения, пропаганды, введены дополнительные виды искусства - словом, игра перескочила на качественно новый уровень. И к ней уже было выпущено множество модов и адд-онов - от нашумевших RealWorldWar и RW-Eco до помпезной и не оправдавшей наших ожиданий Rebellion.

Итак, что же предлагает RW Horror?

Для тех игроков, которым наскучили обычные войны и войны экономические, этот адд-он станет сущим подарком. Сюжет прост. По прежним играм вы должны помнить бандитские формирования, которые в RW-4 оформились в организованную преступность. Horror превращает эту силу в реальную политическую власть. Пришло время новой войны - войны с преступностью! Или, если будет на то ваш выбор, войны на ее стороне. Цивилизованный мир против кровавого террора, кто кого?

А если прибавить к этому потрясающую трехмерную графику и тот факт, что практически все NPC обладают развитым AI, вам гарантировано интересное времяпрепровождение на ближайшие несколько лет.

В рекламном ролике вы можете увидеть отдельные кадры из нового адд-она: живописно исполненное падение башен-небоскребов, горящие автобусы на улицах, кадры расстрела заложников и т.п. Техническое исполнение, как всегда, поражает.

Кроме того, вы можете скачать очередной официальный патч Rw4DisastUp, делающий стихийные бедствия в игре более зрелищными и разрушительными.

Приятной вам игры!

***

Рыцарь пригнулся, и струя пламени прошелестела у него над головой. Свистнул меч, дракон уклонился. Снова пламя, перекат, удар с бедра, дракон прикрылся бронированным плечом. Рыцарь поднырнул под драконье крыло, перепрыгнул через хлестнувший в пустоту хвост, снова перекат, уход от тяжелой когтистой лапы, удар.

Драконья голова отлетела в сторону и с глухим стуком бухнулась о землю.

Рыцарь вытер меч и обернулся к наблюдавшему за боем сморщенному карлику:

- Ну, как?

- Неплохо... очень неплохо, - задумчиво протянул карлик и дернул ушами. - Колени, конечно, напряжены, и отскок слабоват... но в целом - вполне терпимо. Давайте зачетку, молодой человек.

- Зачет? - восторженно прошептал рыцарь.

- Зачет, - кивнул карлик и размашисто расписался на пергаменте.

- А мне? - тоскливо спросил дракон, прилаживая голову на место.

- А тебе, - нахмурился карлик, - готовиться к пересдаче. Двоечник! Н





Александр ВАСНЕВ

BloodRayne The Movie, или Рецидив хронической БОЛЛезни

Надежда - глупое чувство
М. Фрай

Тот ушат критики, что был вылит на последнее творение Уве Болла, изначально настроил нас на минорный лад. Но чтобы это обстоятельство не повлияло на оценку экспертной комиссии, в срочном порядке был произведен поиск позитива. Таковой, как ни странно, нашелся: ведь если за просмотр хотя бы первого получаса дебютного творения "маэстро", House of the Dead, стоило требовать от прокатчиков медаль "За отвагу", то вторая проба кинокамеры (Alone in the Dark) оставляла впечатление, хоть и плохого, но уже не совсем тошнотворного фильма. А вдруг это тенденция, и BloodRayne поднимет планку качества работ немецкого режиссера на новую высоту? Увы, эта смелая мысль приказала долго жить после просмотра первых пяти минут очередной увеболлки.

История, рассказанная в бреду

Вообще-то фильм по мотивам игры BloodRayne при условии, что в нем есть грамотно снятый экшн и сексапильная главная героиня, вполне может обойтись без оскароносного сценария. Однако команда немецкого режиссера умудрилась облажаться даже с сюжетом. Для начала стоит сказать, что интрига фильма была одолжена у второй части игры, поскольку главная задача Рейн заключается в сведении счетов со своим горе-папашей, вампиром Кэганом. Только если в игре путь к финальной разборке лежал через множество часов отчаянно-увлекательного геймплея, а действие происходило в современном мире, то в фильме нас ждет полуторачасовая тягомотина в антураже почти что средневековых декораций. Зачем потребовалось менять временную эпоху? Да все просто: горе-киношники решили показать нам, как Рейн начинала бороться с кровососущим злом. Оказывается, давным-давно девушка выступала в цирке: под вой улюлюкающий толпы ее там всяко-разно калечили, а потом давали испить овечьей крови, чтобы зрители могли видеть, как затягиваются раны. Мучили так дампиршу довольно долго, но однажды она окрысилась и, перекусав весь цирк, убежала на волю в пампасы. Там Рейн узнала о своем происхождении и воспылала чувством праведной мести к упырю-отцу, давным-давно порешившему ее вполне нормальную мать. Чем все кончится, понятно даже не знакомому с игрой человеку.

Бой в Крыму - все в дыму

При таких сюжетных коллизиях ждать от фильма прорыва в чем-то другом было бы, право слово, глупо. А ведь в идеале составлявший основу успеха игры ураганный мясо-экшн при переложении на кинопленку должен был бы расцвести целым букетом батальных сцен и спецэффектов. Но ничего этого нет, денег не хватило даже на простенький bullet-time, не говоря уже о чем-то более серьезном. А те немногочисленные побоища, что все-таки попали в фильм, дабы не пугать зрителей своей убогостью, происходят при плохо поставленом освещении и выглядят как копошение кучки статистов.

Как испортить карьеру за 90 минут

Отдельных неласковых заслуживает игра актеров. Ведь, как мы знаем, Рэйн - это уверенная в себе, агрессивная и сексуальная машина смерти. Но никак не та "бабенка", нацепившая знакомый красно-черный прикид и по дороге на маскарад заманенная Уве на съемочную площадку. Самое обидное то, что исполнительница роли главной героини (Кристанна Локен) при другом режиссере вполне могла эту самую роль вытянуть. Она ведь весьма убедительно вошла в образ "плохого" киборга в последней серии "Терминатора", да и Брунгильда из Ring of the Nibelungs ей вполне удалась. А тут такое...

Правда, остальные актеры, мягко выражаясь, тоже не сверкнули мастерством. Даже самый харизматичный злодей Голливуда - Майкл Мэдсен, получивший в фильме не совсем привычную для себя роль положительного героя, все сцены сыграл с философско-пофигистским выражением лица. Хотя их отчасти можно понять: наверное, сниматься в отстойном фильме такое же сомнительное удовольствие, как для зрителей его смотреть.


Господи, во что же я вляпалась!


Между двух огней


Найти бы мне этого режиссера...

ПОЧТА



Катастрофически не хватает места для всех ваших писем! Каждый месяц я с сожалением откладываю несколько интересных, но слишком больших писем в надежде, что в следующей почте для них обязательно найдется уголок. Множество писем лежит у меня в заначке, ожидая своего звездного часа.

Пожалуй, никогда еще у меня не было такого плодовитого на письма месяца. Морозы, внезапно обрушившиеся на наши города и села, вынудили многих не только продлить себе каникулы, но и пройти все игры, до которых раньше не доходили руки и прочитать все статьи, которые раньше довелось лишь наскоро пролистать. Все это привело к тому, что в моем почтовом ящике оказалось несметное количество писем, некоторые из них попали в сегодняшний почтовый выпуск, другие отправились в заначку ожидать своей очереди, а остальные просто порадовали или заинтересовали меня и моих коллег по журналу. Как всегда читатели "Навигатора" сделали для меня доброе дело - из-за большого потока читательских посланий мерзнуть в этом январе мне было некогда.

Полезные игры

В рубрике "В двух словах" прочитал письмецо про пользу компьютерных игр, что не может не радовать. А так же, что написал о пользе всего один человек это опечалило. Я внесу свой вклад в этот разговор. Про английский Hilander точно подметил!!!

А вот какую пользу принесли лично мне компьютерные игры.

1. Общение. Теперь помимо погоды, музыки, кино и прочего повседневного я с друзьями могу общаться про компьютерные игры. И не просто ты играл, да. А помогать в прохождение, искать в игре прикольные баги.

2. Я устал и мне всех хочется послать. Вот и снова, расстрелял кого-то на мониторе, разрядил обойму и нервы и хорошо. Стал спокойным и ти-

В двух словах

Здравствуйте, любимая редакция НИМа.

У меня к вам Огромная Просьба. Пожалуйста, напечатайте в следующем номере хотя бы 8(восемь) страниц про World of WarCraft! Спасибо.

Ян aka Garbage

Если посчитать количество страниц, которое мы посвятили World of WarCraft, то оно приближается уже к восьми десяткам. Что же касается этого номера, то мы решили выполнить просьбу читателя - новостей, статей, упоминаний и отзывов в почте, посвященных WoW, наберется аккурат на 8 страниц (специально пересчитали). Но весь материал равномерно распределен по журналу - так есть хоть какая-то гарантия, что Ян прочитает журнал целиком.

Как лучше?

Жанна, скажите, а как вам удобнее читать - когда запятых больше, чем надо или когда их меньше? А то у меня с пунктуацией значительно хуже, чем с орфографией, и часто приходится мучительно раздумывать - должна ли тут стоять запятая или все же нет?

Андрей

Мне удобнее, когда кто-нибудь читает мне письма вслух: тогда не приходится обращать внимание на знаки препинания. А еще удобнее - когда письма читают мне во сне: тогда нужная информация автоматически записывается на корочку головного мозга.

Не текстом единым

Интересно, а если я хочу ответить звуковым письмом записанным на балванке по какому адресу (не электронному) прислать.

Сергей

Адрес для писем указан на первой странице журнала. По нему можно присылать звуковые письма, видеоролики с чемпионата "Живой DOOM", который проходил на химзаводе города Семипалатинска, наброски карандашом с натуры "Лара Крофт принимает гостей в сауне", гениальные игры, сделанные на магнитофоне при помощи наждачной бумаги, написанные на C++... и многие другие мелочи, столь необходимые в хозяйстве.



хим. И это тока те у кого с умом не в порядке переносят игру в жизнь. А остальные перенесут жизнь в игру, пройдут и будут долго ее вспоминать, пока снова пройти не захотят.

3. Игры, позволяют посмотреть как двигается графический прогресс, послушать приятную музыку, посмеяться и просто отвлечься от повседневной суеты.

4. Про Корсары 3. Народ возмутился, а из-за чего, из-за того что глюки и недоработки. Согласен, играл, обЫдно. Но что поделаешь. Критиковать каждый может, а вот создать игру (хорошую игру) не каждый.

И вот какая фишка, Корсары 3 и Dungeon Lords. Они вышли обе не доработанные. Играть трудновато, но реально, а после патчей так вообще замечательно. И нету смысла брать плакаты и топать на Москву (итак народу много). Просто подождем. И будем надеяться. А пока ждем, январь же, будем сессию закрывать и начинать делом заниматься, а тут и патчик подойдет.

GreyWereWolf

Салют оптимистам! Наконец-то мой призыв услышан и воплощен в жизнь. Оказывается, в играх есть не только деструктивное начало, но и созидательный конец. Я по-прежнему призываю вас написать о том, чем именно компьютерные игры помогли вам в жизни. Например, на свою будущую жену вы обратили внимание потому, что она напомнила вам какодемона из DOOM, а лектор по естествознанию без вопросов поставил вам зачет, после того, как вы продемонстрировали ему мастерство владения монтировкой (позаимствованное у Фримана). Подумайте! Наверняка вам есть, за что быть признательным играм.

Озлобленные игроки

Выпускающий редактор большая нехорошая редиска! Все дело в том, что купив предпоследний номер Вашего журнала [103], дома я обнаружил, что в нем отсутствуют страницы с 113 по 128 видимо типографский брак. Однако ни на Вашем сайте, ни в последнем номере Вашего журнала [104], я не обнаружил не только извинений по данному поводу, но и вообще упоминаний о данном инциденте! Обидно не за статьи моего любимого раздела RPG, которые я не смог прочитать, а за Ваше наплевательское отношение к своим читателям. Нехорошо!

Предлагаю ввести в журнале отдельный раздел с названием типа Озлобленные игроки , в котором привлекать разработчиков игр к ответу на вопросы из разряда Как вы могли выпустить такую гадость? Соответственно меньше печатать интервью с теми же разработчиками, сводящихся к фразе "У нас все клево, будет еще лучше, а на игроков, покупающих наши игры, нам плевать!".

Владислав Булгаков

Внимательно осмотрела свой номер журнала - все страницы на месте. Следовательно, это не подлая редакционная ошибка, а намеренная провокация вражеских спецслужб, которые решили дискредитировать честное имя "Навигатора" в глазах самых преданных наших читателей. Правда, теперь мне обидно за журнал - неужто Владислав мог всерьез подумать, что досадная типографская ошибка есть следствие наплевательского отношения редакции к читателям? При таких тиражах регулярно происходят досадные инциденты, и редакция в данном случае может только заменить экземпляр журнала на неповрежденный. А вообще - такой обмен должен произвести тот, кто журнал продал. А мы уже потом компенсируем продавцу лишние траты и предъявим претензию типографии.

Преждевременное согласие

Уважаемая редакция Нави! Пишу вам по очень серьезной причине, несколько дней назад произошло великое горе. Я играю в WOW на европейском сервере, и однажды пытаясь зайти поиграть мне сказали, что мой аккаунт suspended. Зайдя на форум я узнал, что Близард сделала тоже самое еще с 12000 аккаунтами. Я был в бешенстве, ведь потерять моего Rogue 60 левела и крутым шмотом очень жалко, но что самое интересное я узнал, что большинство аккаунтов принадлежат русским игрокам. Эти аккаунты были suspended якобы из-за использования "левых" кредиток, но большинство игроков проплачивали игру Game картами. На запросы на "мыло" и по web форме Близард не ответил до сих пор. На форуме на официальном сайте все темы открытые по этому поводу были закрыты, а люди создавшие их забанены. Пожалуйста помогите, разберитесь. Это огромная несправедливость.

DrDark

Мне пришлось потратить немало времени, чтобы попытаться разобраться с причинами этого массового закрытия эккаунтов. Кто-то говорит о том, что у Blizzard возникли претензии к кредитным картам, через которые были оформлены эккаунты. По некоторой информации, закрытию подверглись те эккаунты, чьи владельцы использовали недопустимые дополнительные программы или запрещенные макросы. Многие игроки уже решили проблему: позвонив в техническую поддержку Blizzard и предоставив все необходимые сведения о легальности кредитной карты, через некоторое время они смогли продолжить играть своими персонажами. Однако речь пойдет не об этом - а о том, что все пользователи онлайновые игр по сути являются бесправными существами, и находятся в полной зависимости от хозяев игры. Каждый раз, заходя в игру, мы нажимаем кнопку Accept под соглашением, согласно которому все наши эккаунты являются собственностью издателей игры. И в случае чего могут быть закрыты или отозваны. Признайтесь, сколько из вас хотя бы раз прочитало текст этого соглашения, прежде чем согласиться со всеми требованиями? Мы заранее согласны на все и даже не задумываемся о том, что нам дается всего лишь временное право поиграть на чужих серверах. И персонаж, которого мы искренне считаем своим, на самом деле нам не принадлежит.

В защиту Веселого Роджера

А вообще, давно хотел высказать свое мнение о пиратах. Я не знаю, существует ли редакционная цензура или нет, но складывается впечатления какой-то однобокости в высказываниях читателей по этому вопросу. И создается впечатление, что они все хором пиратство осуждают. Я же, наоборот выступаю за пиратство. Поясню: пираты предлагают вполне достойного качества софт за очень небольшие деньги. Т. е. прекрасное соотношение цены и качества. Переплачивать же за понт (лицензию) я не намерен, а потому покупаю исключительно пиратскую продукцию. Что же касается неоднократных заявлений о низком качестве пиратской продукции, то я нахожу их голословными. За все годы лично мне попалось всего лишь несколько по настоящему глючных игр. В то же время наши

родные издатели регулярно радуют нас такими релизами, которые без патчей неиграбельны.

Отдельная тема, это качество лицензионных переводов. Оное качество зачастую превосходит по своей отстойности любую пиратскую поделку. Особенно это касается озвучки уровня "кошмар Станиславского". Такая озвучка вообще убивает игру на корню. В первую очередь, это касается Озвучки Варкрафта 3 и Готики 2…

Что характерно, пираты более чувствительны к народному мнению и когда людям надоели отстойные переводы и отстойная пиратская озвучка, то они перестали трогать оригинальную озвучку и стали почти всегда помещать на свои диски как русскую, так и английскую версию. А лицензионщики как делали халтуру, так и продолжают. Неужели сложно нанять нормальных актеров?

Lord Estilgar

В одном из прошлых номеров мы снова ненадолго вернулись к тематике пиратства. И получили несколько откликов от наших читателей. Однако я предлагаю посмотреть на проблему, описанную Lord Estilgar с другой стороны. Каждый из нас хочет, чтобы локализованные игры выходили быстро и качественно. Чтобы за кадром звучали голоса не соседа дяди Васи, потомственного алкоголика, а, скажем, звезд отечественной эстрады. Однако вот вопрос - где нашим уважаемым игроделам взять средства на актеров, если львиную долю бюджета пришлось заплатить за лицензию? И если игроки предпочтут пойти по нечестному пути, то рано или поздно разработчики разочаруются в этом бизнесе, поняв, что не получают отдачи за свою работу. Невозможно ждать качества от голодных разработчиков.

Я решительно не соглашусь с тем, что пиратское качество лучше. Просто, покупая ворованную игру, мы от нее многого не ждем и заранее готовы ко всем багам. Глюки же в лицензионных играх вызывают у нас раздражение, как у законных пользователей. И об этом речь пойдет в нашем следующем письме.

Бета-тестер поневоле

В последнее время нас (то есть геймеров всея Руси) российские игроделы и локализаторы медленно, но верно превращают в бета-тестеров. Поясню... Купив недавно очередной лицензионный "das produkkt" отечественного производства я в очередной же раз столкнулся с откровенной сыростью игры. По-порядку: Бригада Е5, Xenus, Parkan 2, X-Com: AM, Корсары 3... Однако, тенденция... Игры по сути своей прекрасные, а местами шедевральные (Бригада и Корсары), но после долгого ожидания патча, скачивания его (траффик тоже не резиновый)и установки сводят удовольствие от игры на нет... В принципе можно и потерпеть, но когда еще и долгожданный патч излечивает не все.

Жанна, я знаю - ты же можешь, повлияй на этих редисок! (заранее thanks!)

NegaSun

Если нам нахамили продавцы в магазине - мы стараемся больше в этот магазин не ходить. Если любимый автор разочаровывает несколько раз подряд - мы перестаем покупать его книги. То же самое должно быть и с играми. Нас ведь никто не заставляет покупать игру, кроме нашего собственного интереса и ожиданий. Но как бы не был интересен проект, если его разработчик уже зарекомендовал себя как автор "недоделок", то лучше не торопиться отдавать ему свои деньги. Лучше дождаться обзоров в журналах, почитать форумы, послушать отзывы об игре. И только когда появится достаточно подтверждений того, что игра "готова к употреблению" - можно голосовать за нее кошельком.

Пришла пора вернуться к обсуждению темы серьезной и насущной. Кажется, в своей дискуссии вы вплотную подошли к ответу - кто должен нести ответственность за вред, причиняемый компьютерными играми.

Кто в ответе?

Разве можно назвать справедливостью отмену закона о контроле за жестокими компьютерными играми?!? А тем более называть этот закон абсурдным?! Т.е. получается, что детей можно спокойно выпускать в свободный полет по рынку компьютерных игр и никому никакой разницы не будет во что играет семилетний ребенок. Если в США решили заниматься контролем игр, то они молодцы. Хоть кто-то позаботился о лицах младше 17 лет. Собираются власти наказывать родителей, делающих своим детям столь аморальные подарки - молодцы. Если родители не будут следить за своими детьми, а тем более, если они будут поощрять их увлечения аморальными играми, то абсолютно ничего хорошего из этого не выйдет.

Наташа aka NR6

Тут возникает резонный вопрос - что считать аморальными играми? Игры, в которых льются реки нарисованной крови или в которых персонаж должен совершать не очень правильные поступки для достижения своей цели? Те рекомендации, которые даются законодательством тех же США, достаточно необычны для российского менталитета: например, рейтинг "13 лет и выше" присваивается играм, в которых присуствует алкоголь. Т.е. когда в игре в качестве напитка персонаж использует пиво или эль - это уже основание для того, чтобы поставить на коробку с игрой соответствующее ограничение на продажу. Так и возникают "пластмассовые человечки" из которых не льется кровь или прекрасные амазонки, стыдливо одетые в веревочки и цепочки.

Знаете, сравнивать игры с героином - это МАРАЗМ. Масштабы явно не совпадают, не находите? Все равно, что пластмассовый пистолет приравнять к боевому оружию. Согласен, опасность от них есть, но не нужно из мухи делать слона, уподобляясь нашим и забугорным СМИ. Конечно, журналистам нужны скандалы. Почему же они тогда не пишут об опасности парашютного спорта, который приводит в пример Flyer, предпочитая трубить на всю страну про "электронные наркотики"? Дело тут во все не в том, спорт это, или не спорт, контролируется он, или нет. Просто скан-



дала из этого и впрямь не сделаешь, материал не тот. В отличие от компьютерных игр, из такого материала вполне можно слепить скандальчик-другой, и еще немного повысить рейтинг своей газеты/программы. Ведь это явление относительно новое, и для большинства, не имеющего к нему отношения, совершенно непонятное. А потому отчасти пугающее. Наслушавшись баек про всякие там "двадцать пятые кадры" и прочую муть, многие с готовностью поверят и в то, что игры это такой новый вид наркотиков, который хитрые западные капиталисты подкидывают нам, чтобы окончательно завоевать Россию.

Но если игры плохо влияют на детей - это не их, игр, вина. А вина родителей, которые не следят за тем, чем занимаются их дети. Если горячо любимое чадо проявляет нездоровый интерес к полигональным кишкам и кровище на экране монитора, это не повод обвинять игру в негативном влиянии на него. А повод задуматься о том, что было упущено в его воспитании. А если бы не было игры, чем бы он мог заняться от скуки, без родительского присмотра? Тайком мучал бы животных? Бил бы на улице других, тех, кто послабее? Нет, что вы, наш Коленька/Васенька/Сашенька на такое не способен! Это все игры, игры виноваты! Вот он, корень зла!.. При этом на одного психа найдется масса тех, кто вполне четко разделяет реальность и игру, вне зависимости от возраста. И то, что можно в игре, никогда не позволит себе в жизни.

Ну, а насчет высмеивания проблемы... Высмеивается не проблема, высмеивается человеческая глупость.

Крот

Основная и самая симпатичная для меня мысль - это последняя фраза Крота. Мы действительно никоим образом не замалчиваем возможность возникновения проблемы от чрезмерного увлечения играми. Но, как уже немало говорилось, чувство меры - лучшее лекарство от любой зависимости. А полнота и интерес к жизни делает проблему чрезмерного влияния игр на неокрепшие умы смешной и нелепой. И, напоследок, приведу еще одно короткое письмо. Оно должно поставить окончательную точку в извечном герценовском вопросе "Кто виноват?". К сожалению - без подписи.

Дети играют в нас

Есть мнение что компьютерные игры суть зло - увлекают и отвлекают от реальности, смущают психику несовершеннолетних. Попробуем подойти к проблеме иначе. Например, известно негативное мнение о русских в онлайновых играх - никакой культуры, сполшной мат. Значит в этом виновата игра. Ну-ка, скажите мне, когда вас последний раз на улице удивлял мат из уст ребенка? Дети разговаривают им и мы, проходя мимо потягивающих пиво школьников младших классов, еще и даем им прикурить. А затем, спохватившись, вдруг запрещаем им играть в компьютерные игры?!

Дети не учатся на компьютерных играх. Увы! Игры - одни и те же продаются во всем мире - но в одних странах культура проявляется и в играх, а в других... Дети - к нашему ужасу - учатся у нас.

Хочется сказать "Аминь!", да уж слишком грустно это прозвучит... Может быть тема, которую мы обсуждаем, заставит кого-то больше обратить внимание на собственных детей, братьев, племянников и сделать их жизнь чуточку интереснее. Может быть, эти номера журнала попадут на глаза тем, кто навешивает ярлыки на компьютерные игры, даже не стараясь разобраться в проблеме. Хочется верить, что каждый, кто принял участие в обсуждении это важной и серьезной темы, вынес для себя что-то хорошее и правильное. И когда все мы осознаем ответственность за своих детей, да и просто за близких людей, компьютерные игры перестанут быть проблемой и начнут приносить нам только радость.

Без комментариев

Человек - подобие бога. Компьютер - подобие человека. Игра - мир, созданный человеком. Весь мир игра, а мы в ней аватары. Мы создали новый мир, мы назвали его игрой. Здесь все не понастоящему, здесь возможно то, что невозможно в реальной жизни. Здесь, если присмотреться, мы можем увидеть отражение реальности. Иногда смотришь на мир и понимаешь, что все в нем слишком тесно увязано. Мир словно состоит из сотен систем и подсистем, он упорядочен и логичен. Здесь есть свои скрипты - причины и последствия, которых невозможно избежать. Здесь есть сотни квестов и головоломок, которые мы порой вовсе не замечаем. Наконец, здесь есть игроки - мы. Как и компьютер, человек мыслит просто. У нас нет обилия выбора. Стоя на распутье, мы думаем не о том, какой путь выбрать - мы рассматриваем каждый из возможных вариантов, а затем мысленно соглашаемся или отклоняем его. Да или нет, истина или ложь, единица или ноль, импульс или его отсутствие. В своем стремлении быть везде и повсюду, человек объединился в огромные группы - общества. Подобно этому, он включил свое создание - компьютер - в мировую сеть интернет. При этом все это не хаотично, а закономерно и систематизировано. Но есть у нас одно свойство - мы не замечаем красоту и гениальность окружающей реальности. И тогда мы создали более интересную вселенную - игру. В игру мы перенесли жизнь, гиперболизировав в ней часть элементов. Так вместо закона появились правила; тело заменил аватар. Единственное, чем игра отличается от реальности, так это тем, что она не может существовать без нас. Человек слишком мал и незначителен для общества и мира в целом. Зато в игре он пуп земли и все вертится вокруг него. А что если посмотреть в окно? С балкона я вижу кучу людей, спешащих выполнить множество мелких квестов. Они жаждут награды, необходимой для выживания. Они торопятся выполнить поскорее свою миссию. Некоторые, более удачливые, обзавелись средствами ускоренного передвижения. По дороге пробежала кошка - контент, призванный разнообразить жизнь. На все действуют четко прописанные законы физики. Их формулы безупречны. Встречаются и баги (экстрасенсы, НЛО и т.п.). О них много говорят, но в них мало кто верит. Я смотрю на зебру на дороге - средство ограничения свободы - "переходи здесь". Закон регулирует все важнейшие отношения. Закон это наши правила. Игра была до нас. Ее правила были установлены природой. Затем возникли мы и написали новую редакцию правил... Наверно я перепил коллы, в ней слишком много кофеина.

Foodgy

Вот и пришла пора заканчивать наше сегодняшнее повествование. Если в этом почтовом выпуске вы не нашли письма, которое отправили мне в прошлом месяце, - не расстраивайтесь. Возможно, оно все еще и пути или хранится у меня в заначке. И мы еще непременно к нему вернемся. В следующем номере мы окончательно простимся с зимними холодами, и будем готовиться к возвращению весны. А потому я жду от вас писем, наполненных весенним настроением и ожиданием самого лучшего.

Живое человеческое общение
с сохранением авторской
орфографии и пунктуации
поддерживала

Жанна ДАВЫДОВА
jgran@gamenavigator.ru
ICQ: 2244559

СОДЕРЖАНИЕ CD&DVD

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Демо-версии

Alien Shooter 2

Продолжение помеси "Диаблы" и "Кримсонленда". Несмотря на спрайтовую графику, картинка выглядит достаточно презентабельно: игра света и тени, весьма интерактивное окружение, разлетающиеся на кусочки монстры. Т.н. ролевые элементы представлены рядом показателей главного героя, характеризующих как физические возможности, так и оружейные навыки. Все показатели собраны в кучку, поэтому полученные при левелапе поинты универсальны и тратятся на что угодно: хоть на силу, хоть на "автоматы". Также при генерации дают выбрать один перк. В демке, играя за одну из девушек, нужно зачищать подземный комплекс и спасать выживших.



Ankh

Веселый квест на тему Древнего Египта. В демке нужно выбраться из-под воды, попутно покалечив крокодила.



Crashday DVD

Подающий надежды аркадный автосим представлен в деме двумя кардинально различающимися режимами.

В первом игроку предлагается выбрать одну из двух машин, и принять участие в дефматче с тремя соперниками. Вооружение у всех одинаково и состоит из курсового пулемета и не менее курсового рокетлаунчера, запускающего по две ракеты за раз. Также не следует забывать о таранах. Лучшая тактика очевидна - "сесть на хвост", эдакий космосим на плоскости. Побеждает тот, кто первым набьет десять фрагов.

Во втором режиме требуется совершать трюки, зарабатывая очки. Претендентов на победу три, набравший первым 250000 очков - побеждает.

В обоих случаях победить нелегко, т.к. авторы намертво закрепили высокий уровень сложности за обоими режимами. В результате AI'шные противники явно жирнее игрока, и получают в разы больше поинтов за те же трюки.



Onimusha 3: Demon Siege DVD

Японская игрушка про самураев и магию, подробности - в обзоре в прошлом номере.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR DVD



Сочетание глобальной стратегии и космической/наземной RTS. Все три режима проработаны на удивление неплохо, убедительно связаны между собой и имеют ряд особенностей. Скажем, на планетах с сильными ветрами снижается эффективность ракет, а корабли, залетевшие в туманность (nebula), перестают регенерировать щиты.

Численность армий ограничивается, исходя из числа планет, наземные и космические юниты учитываются совместно.

Мелкие юниты объединены в отряды, что упрощает контроль при высокой численности войск. Имеется возможность атаковать турели и важнейшие подсистемы крупных кораблей и станций, с этим хорошо справляются истребители. Однако сначала придется раздолбить их щит, с чем истребители уже никак не совладают.

Помимо обычных юнитов есть герои, причем разного калибра. "Мелкие" вроде контрабандиста или офицера имеют вполне конкретное назначение. В то же время представленные в демке Хан Соло с Чубаккой могут выполнять функции контрабандистов на глобальной карте; во время космических сражений стремительно вырезать всякую мелочь на Millenium Falcon; а на планетах это два отдельных и весьма крутых юнита (например, Чубакка может угонять технику, что весьма полезно в случае с попавшим в дему AT-AT).

Помимо преступно маленькой миссии (один космический и один наземный бой), рекомендуем пройти туториал. Хотя бы потому, что это единственный способ поиграть за Империю.



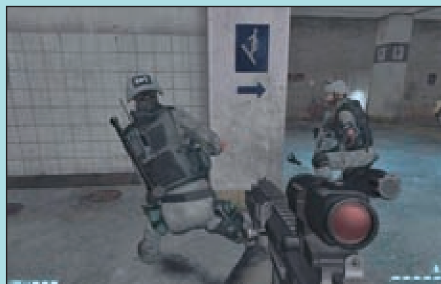
Panzer Elite Action: Fields of Glory

Игроку предстоит заменить весь экипаж "Шермана" и уничтожить "во имя демократии" полчища нацистских PzKpfw IV Ausf. D и пару Pzkpfw VI Ausf. E. Сделать это несложно: управление простецкое, восстанавливающие броню домики - почти на каждом чекпоинте, для самых окопавшихся противников припасено несколько авиаударов, да и свалить всегда можно - товарищи и сами справятся. Только не дотрагивайтесь до воды - взорветесь немедленно.



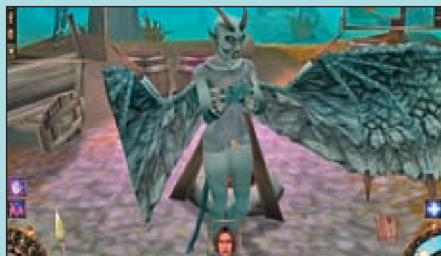
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown DVD

Прискорбно, но факт: "Радуга" совсем опопсела. Забудьте о планировании миссии и совместном действии команд. Теперь вся команда - это три безликих дауна, плетущиеся за игроком, а путь до цели сугубо линеен. Забудьте о тщательном подборе вооружения - пулемет с оптикой решает любые проблемы. Геймплей заключается в планомерной зачистки местности методом осторожного выползания из-за углов с оружием наизготовку. Цена ошибки - полторы-две минуты загрузки. Мизерным картам почему-то не хватает гигабайта памяти тестового компьютера. Состав демы - мультиплеерная карта и синглоая миссия по спасению заложников.



Проклятые Земли: Затерянные в Астрале DVD

Демка запоздалого (мягко говоря) адд-она содержит весьма существенный кусок из начала игры.



Freeware и Shareware игры

Aveyond

Шароварная ролевая игра, сделанная на манер JRPG. Игру отличает симпатичная top-down графика в разрешении 640x480, музыка "в лучших традициях", цепкий и насыщенный сюжет. Играем за деревенскую девочку Рен, волею судеб попавшую в лихой водоворот событий с участием самых могущественных сил. Шароварность заключается в том, что поиграть бесплатно можно 10 часов (игра рассчитана на 50).



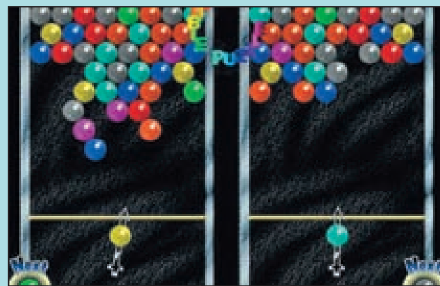
Befuddled3

Вариацию на тему "собери три одинаковых фигурки вместе", но трехмерная, что сильно сказывается на геймплее и дизайне уровней. Имеется всего один режим игры, но и у него сложность порядочная. Для энтузиастов предусмотрен редактор уровней.



Bobble Puzzle v.0.87

Два стакана с одинаковым набором разноцветных шариков. Соответственно, можно играть вдвоем или против компьютера. Игрок управляет пушкой, выстреливающей шарики. Наведение осуществляется, к сожалению, не мышкой, а клавишами-стрелками. Выстрел производится нажатием пробела или автоматически, через несколько секунд. Если получается стыковка трех и более одноцветных шариков - они падают вниз и... прилетают в стакан противника. С ними падают все те шарики, которые нависли снизу. Цель играющих - не позволить заполнить свой стакан. Игра далеко не так проста, как кажется на первый взгляд, т.к. позволяет мыслить комбинационно.



Crush!

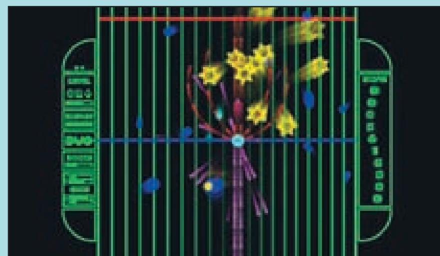
Веселая игра, обыгрывающая старую тему: нужно управлять огромным зеленым чудищем, разрушающим город. Цель - набрать как можно больше очков, т.к. смерть неминуема. Монстр умеет стрелять из глаз лазером, пинаться, топать, хватать предметы и швыряться ими. Соответственно управление в игре непростое, рекомендуем воспользоваться встроенной подсказкой.



Duo v.2.1

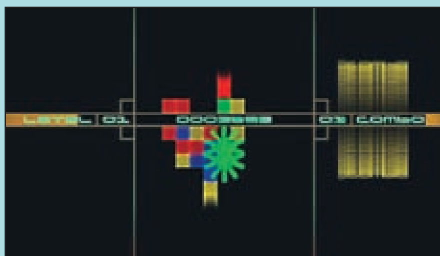
У нас есть пушка! Она стреляет! Она стреляет вверх и вниз. И в стороны она тоже стреляет. На нас нападают разноцветные круги. Но они не пройдут, не просочатся. С каждым попаданием они дробятся на более мелкие кружочки, пока не исчезают совсем или не превращаются в голубенькие бонусы. Если их подцепить пушкой, то происходит ее апгрейд. При зажатой левой кнопке стрельба осуществляется непрерывно. Правая кнопка позволяет разворачивать турель на 180 градусов. Необходимо уворачиваться от кругов, избегая столкновения с ними. Если все же оно произошло, то пушка подвергается даунгрейду.

Наши подвиги оцениваются в баллах в зависимости от точности стрельбы и количества собранных бонусов. На сайте девелоперов ведется соответствующий ладдер. Имеется несколько уровней сложности и различные режимы геймплея: тренировка, Challenge и Time Attack. И 100 (!) таящих сюрпризы уровней.



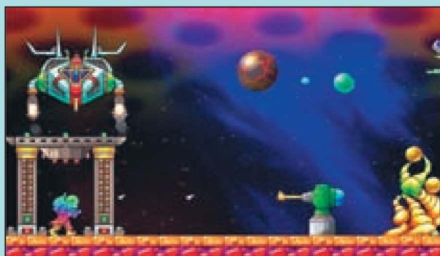
DUOtris v.1.02

Больше тетрисов, хороших и разных! Предлагаемый вашему вниманию DUOtris - именно из категории "Разные". Фишка в том, что нужно следить одновременно за двумя стаканами. Причем управление падающими квадратиками для обоих стаканов осуществляется одними и теми же клавишами. Да и повернуты эти самые стаканы на 180 градусов относительно друг дружки. Т.е., если в верхний кубики опускаются, то в нижний - поднимаются. Хорошо еще, что для уничтожения трех и более квадратов одного цвета достаточно, чтобы они сложились не только по горизонтали или вертикали, но и буквой "Г". Помимо "классического" предусмотрен режим аркадной игры, в котором действуют всевозможные пауэрапы.



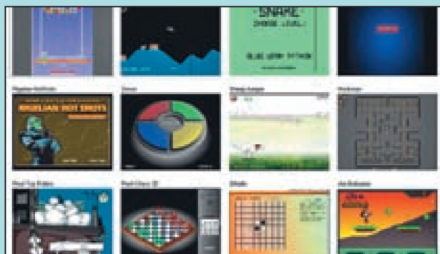
Exolon DX

Бесплатный платформенный шутер, ремейк спектрумовской игры 1987 года. Под нашим контролем солдат Виторк, уничтожающий все на своем пути с помощью винтовки и ракет. Геймплей довольно сложен, даже несмотря на невысокие скорости.



Flash Games v.1.01 DVD

Сборник, состоящий из 384 Flash-игрушек. Составитель явно рассчитывал на количество и, нужно признать, что в чем-то его расчет оправдался. Среди множества ремейков каждый сможет найти развлечение, способное помочь скоротать часок-другой. Тем более, что представлены практически все жанры - от шахмат до аркад. Имеется возможность подключать новые игры в формате .swf.



Онлайн DVD

Khan: The Absolute Power

На этот раз мы предлагаем поиграть в бета-версию корейской MMORPG Khan: The Absolute Power. Предварительно потребуется создать эккаунт на страничке *https://secure.ient.com/khan/signup_beta.php*. После установки клиента заходите на сервер (на момент написания этих строк в природе был единственный шард - Jebe), на котором выбираете подсервер с PvP или без оного. Разрешается сгенерить до трех персонажей. На выбор - шесть комбинаций класс+пол. Клерик (ж), некромант (ж), рыцарь (м), ассасин (ж), мико (ж) и сорсерер (м). Наиболее удивительная комбинация - мико - смесь лекаря и... лучника.

Интерфейс игры достаточно прост, а геймплей заставит вспомнить Diablo I. При тестировании мы поиграли за рыцаря и за некромантшу. Сложилось впечатление, что дальнобойные маги рулят на первых порах однозначно. Тем более что имеется автоматическое сопровождение обстреливаемой цели (при зажатой правой клавише мышки). За убийство каждого моба игрок получает экспу, которую может в любой момент по своему усмотрению влить в нужные ему статсы. Возможность использования предметов и книг с заклинаниями/ударами зависит от того, насколько прокачаны у игрока нужные статистики. NPC в исходном городе выдает квесты (килл-таски) по массовому выносу простейших монстров. Из тварей выпа-





дают деньги и вещи, причем некоторые из них (талисманы) - достаточно ценные. В результате игрок абсолютно не испытывает недостатка в деньгах и может затариваться лечащей выпивкой в желаемых объемах. Уже на 5-6 уровнях получается вести нон-стоп фарминг денег/экспы, находясь практически в полном окружении мобов, которые респавнятся здесь с завидной частотой. Зачастую игрок не успевает собирать деньги, кучки которых заполняют пространство вокруг него.

Из продвинутых фишек в игре присутствуют: группы, дуэли, гильдии, торговля и атаки замков. Признаков крафтинга пока замечено не было.

Прокачка состоит в повышении уровней, при этом растет убойная сила ударов/спеллов. Купленные и прочитанные книги (читать - правым кликом в инвентаре) автоматически добавляют заявленный эффект к ударам оружием или усиливают действие заклинания. Расход маны на применение магии незначителен, к тому же ее можно восполнять с помощью синих бутыльков. Как здоровье, так и мана восполняется выпивкой практически мгновенно.

Из уникальных фич можно отметить замедленное проявление наносимого монстрам вреда. Удар уже состоялся, а полоса здоровья будет плавно уменьшаться еще целую секунду.

В самом начале не забудьте нажать [R] - для перемещения бегом.

Судя по списку того, что все еще находится в разработке, играть в эту бету можно будет весьма долго.

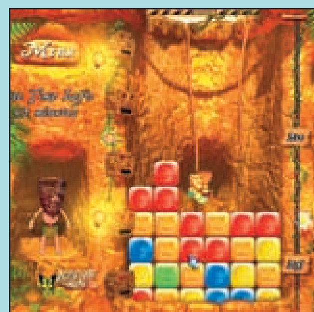
Harvest Mania To Go

Нехитрая шароварка, авторы которой "соригинальничали" - нужно собирать не по три, а по четыре одинаковых фигурки (обязательно квадратиком). Имеются два игровых режима, тематика - "огородная".



MiXem Deluxe

Еще одна шароварка подобного плана. Особенность этой игры в том, что фишки тут двух типов: с мордами и без. Те, что с мордами уничтожаются, если их собрать вместе, а те, что без морд - нет. Возникает вопрос: что с ними делать. Все просто - их нужно смешивать друг с другом. В результате получаются фишки с мордами, причем цвет определяется "родителями". Кроме смешивания, фишки можно просто двигать, причем почти куда угодно.



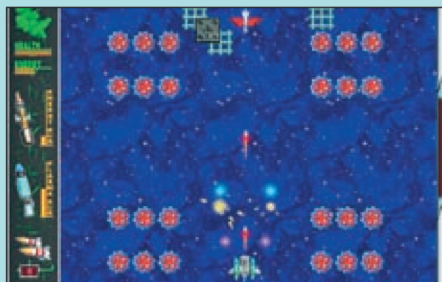
Mastermind DVD

Менеджер с криминальным уклоном. Под нашим управлением оказывается банда специалистов: медвежатников, карманников, угонщиков и т.д. Мы должны выдавать им задания, экипировать, наказывать и поощрять. Наемники имеют ряд характеристик и зарабатывают экспу после каждой успешной "операции".



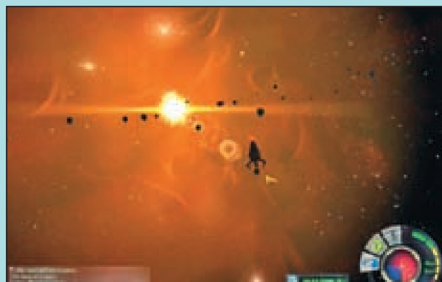
Nether Star

Вертикальный скроллшутер с пристойной графикой и неплохим геймплеем, правда, на оригинальность надеяться не стоит. Сложность высокая, в основном за счет чрезмерной зависимости от бонусов. Постоянно увеличивающееся число врагов на экране приводит к тому, что стоит просадить одну жизнь и уровень уже не пройти - прокачанное оружие будет заменено на дефолтный "пугач".



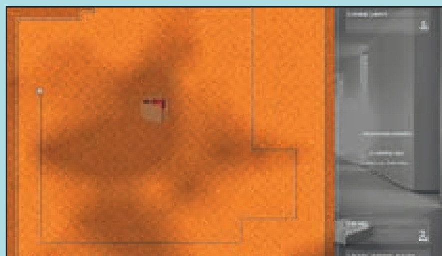
Space Merchants: Conquerors v.1.05

Читайте обзор в этом номере.



Styx Reloaded

Ремейк всем известной игры, впервые появившейся на Commodore 64.



Tornado Jockey

Предстоит разрушать города, вселившись в торнадо. Чтобы выполнить задание нужно успеть уничтожить ряд объектов за определенное время, которого, впрочем, хватает, чтобы повеселиться от души. Однако, местное население не сидит, сложа руки, и пытается противостоять стихии с помощью лучевых пушек, спецбомб и прочих ухищрений разной степени опасности. Разработчики придумали довольно много способов сравнять город с землей. Помимо того, что торнадо уничтожает все, что оказывается прямо под ним, он способен кидаться попавшими в вихрь предметами, стрелять молниями (если взять бонус) и устраивать "девятый вал", забравшись в речку.



Ur-Quan Masters v.0.4.0 DVD

Фриварный ремейк Star Control 2 (версия для 3DO) для Windows. Проект стартовал в августе 2002 года после того, как компания Toys For Bob (разработчик SC2) обнародовала исходники для Star Control 2. В игре сделано множество улучшений (например, появилась возможность зума во время схваток в космосе), исправлены ошибки в субтитрах, добавлены интро и концовка.



Дополнения

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War

В ожидании игры Heroes of Might and Magic V, возможно, некоторые уже забросили предыдущую часть легендарного сериала. Но далеко не все. Вот, например, есть на свете такие добрые люди, которые не только играют в любимые игры, но и пытаются внести свою лепту в популярность проекта, создавая моды и карты. В мире "Меча и Магии" тоже есть такие герои, готовые вдохнуть новую жизнь в хиты! Доблестные рыцари и могущественные маги решили подправить баланс игры, внести всяческие полезности и новые объекты в "Героев 4": проект, названный Equilibris, достоин внимания всех фанатов серии!

Sims 2

Новые модели и лоты для симсов. Хочется особо отметить героев игры Fahrenheit, также известной как Indigo Prophecy. И стол для хирургических операций. Но стол - только для людей с расшатанной психикой, выступающих за жестокое насилие в компьютерных играх обеими руками, в каждой из которых зажато по скальпелю.

Перед установкой моделей зайдите в раздел "Предметы" и установите файл zapchasti. В нем находится большая подборка причесок, глаз, одежды и остальных принадлежностей для корректной работы симсов с нашего диска.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Восемь модов, в основном изменяющих внешность персонажей. Среди них затесался мод, добавляющий в игру многофункциональную консоль, с помощью которой можно создавать и копировать предметы, изменять характеристики персонажей и многое другое.

Warcraft III: The Frozen Throne

В этом месяце главным блюдом на Warcraft-столе будет долгожданная демо-версия второй части знаменитой кампании Joe's Quest. В наличии имеются интро, первая миссия (с подуровнем) и играбельный тизер еще одного проекта, посвященного на этот раз ограм. JQ с каждой новой версией все хорошеет, выезжая на трех китах - обилии новой графики, совершенно нестандартном геймплее (в рамках единственной миссии игровой процесс успевает меняться от point&click квеста до стелс-экшена и аркады с клавиатурным управлением) и безумном пародийном юморе, достойном братьев Цукеров. Также обратите внимание на традиционную подборку карт и мо-



делей. Из наиболее интересных образцов - Shadow Heart (анимешное рубилово с глазастыми девочками, острыми катанами и морями крови) и пачка предметов обстановки для оформления RPG-карт с повышенной детализацией (или для воссоздания Sims на движке "Варкрафта").

Warhammer 40,000: Dawn of War

Десятка лучших модов, набор мультиплеерных карт и комплект новых скинов для всех орков, позволяющий изменять цвет их кожи в Army Painter (можно в рамках вселенной дать разные оттенки шкуры разным кланам, а можно и вовсе перекрасить орчин в розовый цвет). Из модов наибольшего внимания заслуживают две штуки. Во-первых, конверсия DoW под известную настолку Space Hulk. Во-вторых, долгожданная финальная версия Tau Mod, добавляющая в игру полноценную новую расу, синемордых служителей Великого (Б/Д)обра. Претензий к качеству исполнения практически нет, оба мода выполнены на уровне лучших образцов. А еще советуем взглянуть на пачку новых юнитов для Хаоса.



World of Warcraft DVD

Новые версии всеми любимых программ WoW Model Viewer и Cosmos, с полной поддержкой патча 1.9.

Патчи

- Ex Machina v.1.02 рус DVD
- Knights of the Temple II v.1.2.33 DVD
- Quake 4 v.1.0.5 beta2
- Rome: Total War v.1.6 рус
- StarCraft: Brood War v.1.13f
- Warcraft 3: The Frozen Throne v.1.20c
- Корсары 3 v.1.1
- Магия Крови hotfix

Драйверы DVD

- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.6.1 Win2K/XP WHQL
- Русская версия Catalyst Control Center v.6.1 Win2K/XP WHQL
- Catalyst 6.1 Win2k/XP WHQL with Control Center (motherboard)
- GART-драйвер 5.8
- Драйвер южного моста 6.1
- ForceWare v.82.65 Win2k/XP WHQL
- ForceWare v.81.98 98/Me WHQL
- nForce4 SLI Intel Edition v.8.22 2K/XP WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- nForce4 SLI x16 Intel & AMD v.6.82 2K/XP
- VIA HyperionPro 5.07A

Демо-версии
- Alien Shooter 2
- Ankh
- Crashday
- Onimusha 3: Demon Siege
- Panzer Elite Action: Fields of Glory
- Star Wars: Empire at War
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале

Freeware и Shareware игры
- Aveyond
- Befuddled3
- Bobble Puzzle v.0.87
- Crush!
- Duo v.2.1
- DUOtris v.1.02
- Exolon DX
- Flash Games v.1.01
- Harvest Mania To Go
- MiXem Deluxe
- Mastermind
- Nether Star
- Space Merchants: Conquerors v.1.05

- Styx Reloaded
- Tornado Jockey
- Ur-Quan Masters v.0.4.0

Дополнения
- Heroes of Might and Magic IV: Winds Of War
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- World of Warcraft

Онлайн
- Khan: The Absolute Power

Патчи
- Ex Machina v.1.02 рус
- Knights of the Temple II v.1.2.33
- Quake 4 v.1.0.5 beta2
- Rome: Total War v.1.6 рус
- StarCraft: Brood War v.1.13f
- Warcraft 3: The Frozen Throne v.1.20c
- Корсары 3 v.1.1
- Магия Крови hotfix

Драйверы
- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.6.1 Win2K/XP WHQL
- Русская версия Catalyst Control Center v.6.1 Win2K/XP WHQL
- Catalyst 6.1 Win2k/XP WHQL with Control Center (motherboard)
- GART-драйвер 5.8
- Драйвер южного моста 6.1
- ForceWare v.82.65 Win2k/XP WHQL
- ForceWare v.81.98 98/Me WHQL
- nForce4 SLI Intel Edition v.8.22 2K/XP WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- nForce4 SLI x16 Intel & AMD v.6.82 2K/XP
- VIA HyperionPro 5.07A

Программы
- ATI Tray Tools v.1.05.820
- ATITool
- 3DMark06 v.1.02
- Lyrics v.1.0
- Говорилка





Программы

- ATI Tray Tools v.1.05.820
- ATITool
- 3DMark06 v.1.02 DVD
- Lyrics v.1.0
- Говорилка

Видеонавигатор DVD

- Новости
- Слово разработчикам

Крис Тейлор со товарищи о Dungeon Siege 2. Ролик большой, классный, раньше бы такой.

- Игровое видео
- 25 to Life
- City Life
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Lord of the Rings: The Battle for Middleearth 2
- KAO the Kangaroo 3
- Neocron 2: Beyond Dome of York
- Regiment
- RF Online
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- X3: Reunion
- В тылу врага 2
- Герои уничтоженных империй
- Э.Л.И.Т.А.: Воины песков

Z-Zone DVD

- Counter-Strike в реале
- Трейлеры фильмов

Обои

Сервис-пак DVD

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.15
- BSplayer v.1.37.826
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Download Master v.4.5.3.971
- FastStone Image Viewer v.2.30 Beta 2
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.44
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.98
- K-Lite Codec Pack v.2.69 Full
- Light Alloy v.3.4
- Mozilla Firefox v.1.5
- Opera v.8.51
- Quick Time Player v.7.0.3.50
- Real Alternative v.1.46
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.12
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2K/98/ME rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.8.180

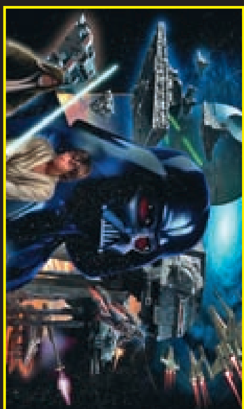
Видеонавигатор
- Новости
- Игровое видео
- Слово разработчикам

Z-Zone
- Counter-Strike в реале
- Трейлеры фильмов

Обои

Сервис-пак
- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.15
- BSplayer v.1.37.826
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Download Master v.4.5.3.971
- FastStone Image Viewer v.2.30 Beta 2
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.44
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.98
- K-Lite Codec Pack v.2.69 Full
- Light Alloy v.3.4
- Mozilla Firefox v.1.5
- Opera v.8.51
- Quick Time Player v.7.0.3.50
- Real Alternative v.1.46
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.12
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2K/98/ME rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.8.180





ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — 40702810938170105616
(ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ____________________

Адрес плательщика ____________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ____________________

Варианты подписки на журнал
"Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2006 первое полугодие
В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2006 первое полугодие
В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225,
БИК 044525225
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг".** Либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Март	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Апрель	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Май	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Июнь	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Июль	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Август	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ______________________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________

Устали бегать за почтальоном?

Оформите подписку на "КОНСОЛЬ"!



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал



Почтовый индекс____________________Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________E-mail____
код города

Извещение	**СБЕРБАНК РОССИИ** Основан в 1841 году Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!** *Форма № ПД-4* ООО “Навигатор Паблишинг” **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 — 40702810938170105616 (ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа) в ОАО “СБ РФ”г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225 (наименование банка получателя платежа) Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал “Консоль” ______________________ (наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ______________________ Адрес плательщика ______________________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ______________
Кассир	
	ООО “Навигатор Паблишинг” **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 — 40702810938170105616 (ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа) в ОАО “СБ РФ”г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225 (наименование банка получателя платежа) Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал “Консоль” ______________________ (наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ______________________ Адрес плательщика ______________________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ______________
Квитанция **Кассир**	

Подписка на журнал "Консоль"

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   ООО "Навигатор Паблишинг"
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП
   7703205156/770301001
   Расчетный счет
   № 40702810938170105616
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Консоль"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг".** Либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD
Март	2006 г.	100 рублей ❑
Апрель	2006 г.	100 рублей ❑
Май	2006 г.	100 рублей ❑
Июнь	2006 г.	100 рублей ❑
Июль	2006 г.	100 рублей ❑
Август	2006 г.	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ______________________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с_______________ по____________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с_______________ по____________________

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

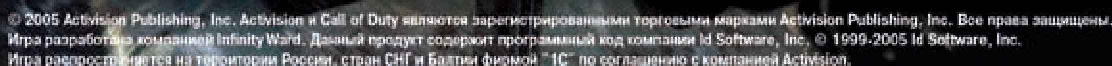
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL of DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005

ACTIVISION. Infinity Ward 1C



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,»а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
пл. Октябрьская, 1, универмаг "Кострома", 1 этаж, Ai

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измаиловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,